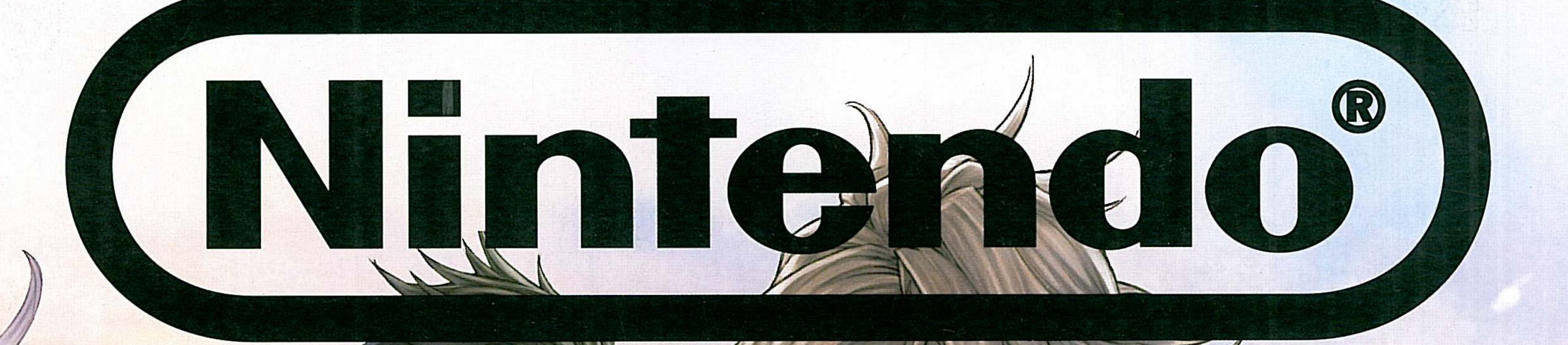
POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS

Nº 232- MARZO 2012



REVISTA OFICIAL NINTENDO 20 AÑOS

¡ALUCINA! 15 JUEGAZOS PARA Wii U

- ASSASSINS CREED
- GHOST RECON
- PIKMIN 3
- DARKSIDERS II
- DRAGON QUEST X
- LEGO CITY STORIES
- SUPER SMASH BROS.
- BATMAN ARKHAM CITY
- ALIENS C. MARINES
- METRO LAST NIGHT
- NINJA GAIDEN III
- KILLER FREAKS
- PROJECT CARS
- TEKKEN
- DIRT

TEKKEN 3D VS. + STREET FIGHTER DEAD OR ALIVE

AVANCES

- SKYLANDERS GIANTS
- INAZUMA ELEVEN 2
- PANDORA'S TOWER
- POKéPARK 2

3,50 € · Canarias 3,65

8 424094 810024 00232

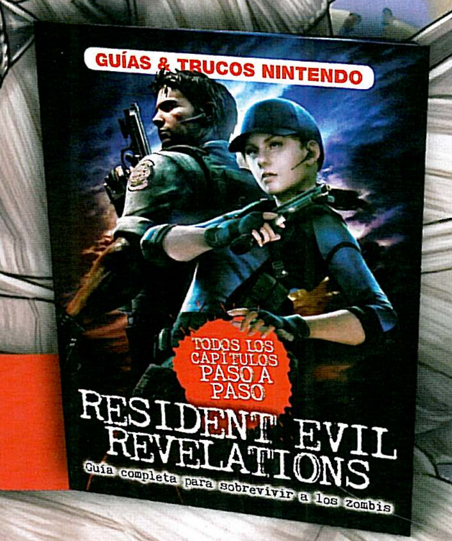
DEL CREADOR DE FINAL FANTASY

THE LAST STORY

El mejor rol se hace grande en Wii

¡SIGUE LA FIESTA! **MARIO PARTY 9**

GUÍA PASO A PASO **RESIDENT EVIL**




conexión Wi-Fi nintendo
LEVEL5
INAZUMA ELEVEN 2 VENTISCA ETERNA
INAZUMA ELEVEN 2 TORMENTA DE FUEGO
GANA EL PARTIDO, SALVA EL MUNDO
A la venta 16 marzo
Recluta tu once ideal entre 1.500 futbolistas
JUEGOS COMPATIBLES CON
NINTENDO DS NINTENDO 3DS
ELIGE TU EDICIÓN
Inazuma Eleven 2 Ventisca eterna o Inazuma Eleven 2 Tormenta de fuego
Y RESÉRVALA YA
para llevarte un llavero exclusivo de regalo.*
* Promoción limitada a 3.850 unidades hasta el fin de existencias
Contiene personajes, equipos y habilidades exclusivas. Pack no definitivo.
Contiene personajes, equipos y habilidades exclusivas. Pack no definitivo.
fnac www.fnac.es
GameStop power to the players
MediaMarkt
GAME
worten
Toys R Us
SATURN
12 www.pegi.info
© 2012 LEVEL-5 Inc. Trademarks are property of their respective owners. TM, ®, Nintendo DS and Nintendo 3DS logos are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Bienvenidos

Revista Oficial Nintendo
Nintendo®

No todo son malas noticias...

Desde luego que no. Incluso para alguien tan pesimista como el que suscribe -quizá optimista arrepentido-, también sale el sol todos los días. Leer las cifras que ha comunicado Nintendo Ibérica sobre la venta de consolas 3DS y algunos de sus juegos (Mario Kart 7, Super Mario 3D Land, Resident Evil Revelations) en España, es alentador. Os repito el titular de la nota de prensa que han enviado, porque resulta clarificador: "Pese a la crisis económica y a la supuesta competencia de smartphones y tabletas, **Nintendo 3DS supera en España las ventas de la consola portátil más vendida de la historia**". Se refiere a la DS, por supuesto, y básicamente explica que se ha vendido virtualmente la misma cifra de unidades entre enero y marzo de DS (2005) y 3DS (2011), pero que se han recaudado **12 millones de Euros más de facturación**.

La verdad es que últimamente solo sabemos hablar de economía, ¿verdad? Cifras y más cifras que se han convertido en nuestra rutina diaria. Y por si fuera poco, la mayor parte de ellas, malas. Dejadme que rompa este paradigma con más cifras positivas: Cinco. Y como me siento generoso, otra más: 20. ¿Cómo se enlazan ambos números? Cinco son los juegos de Wii entre los que damos a elegir si decides suscribirte a nuestra revista. Veinte son los años que celebramos en 2012, y uno de los motivos por el que hemos puesto en marcha esta oferta especialísima de suscripción. Para que nos leas cómodamente todos los meses. Para que te hagas con un juego de culto por la cara. Y para que nunca se te olvide comprarnos. ¡Que cumplimos 20 años, hombre!

Qué va, no todo son malas noticias. Aunque a veces nos empeñemos en no verlo. Aunque el panorama sea más oscuro que el barco de Revelations. Siempre habrá Jills y Chris para hacer que vuelva la luz. Y ahora a jugar, que se ha acabado el momento de reflexionar tanto.

Juan Carlos García





Sigue mi blog en hobbynews.es

"Según Nintendo, hay 330.000 consolas 3DS en España

5 cosas que hemos hecho este mes...



1 Lucir caja. La de **Resident Evil Revelations.** Y lucir botón. El botón deslizante Pro. Que nos mola sacar una foto de momentos tan geniales como éste. Además, es de los más buscados. El juego, no la foto.

2 Viajar a Nuremberg con Activision a la feria del juguete para ver el nuevo **Skylanders Giants.**

3 Participar en el torneo más loco de **Mario Party 9** jamás ideado. Los maestros de la revista oficial contra los ídems de Nintendo Ibérica. A la Pág 39...

4 Dejar que los zombis nos mordieran en la presentación de **Revelations**, junto a directores españoles del mejor cine de terror.

5 Esto no lo hemos hecho aun, pero lo haremos el 17 de febrero. Y hay que ponerlo: entrevistamos a **Hironobu Sakaguchi** -The Last Story- en Londres.

El equipo de la Revista Oficial



Rubén Guzmán
Estoy picadísimo con Tekken 3D y a punto de sumergirme en The Last Story.



Gustavo Acero
Al fin tengo todas las estrellas en los 32 circuitos de Mario Kart 7. ¡No lo intentéis en casa!



Víctor Navarro
Juego mucho a Super Mario 3D Land, mucho. Y Prince of Persia es todo un vicio.



Luis Galán
Curva a curva, tierra, mar o aire... ¡quiero las tres estrellas en los circuitos de MK7!



Samuel González
Con Mighty Switch Force de 3DS, plataformas y acción de la de antaño.



Daniel Atienza
Por fin estoy dándole caña al mejor juego de la 3DS por ahora. ¡Revelations!



Bruno Louviers
Yo acabo de empezar el Resident Evil de 3DS y asusta, ¡vaya canguelo!



Roberto J. R. Anderson
He empezado el año con muy buen pie: exprimiendo The Last Story.



Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 232 - MARZO

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES

NINTENDO eSHOP

GUÍA DE COMPRAS



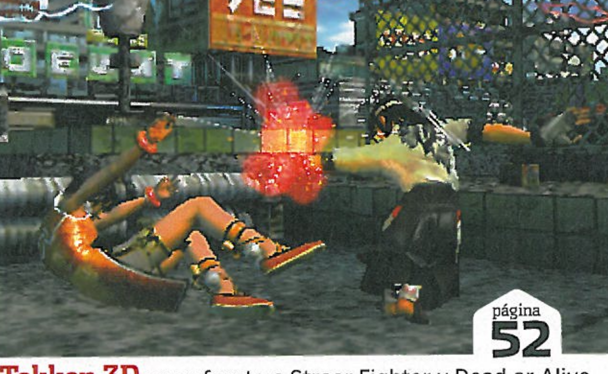
I LOVE NINTENDO

AVANCES

PRÓXIMO NÚMERO

página 24

The Last Story es doble protagonista. Mostramos su belleza en un reportaje y lo analizamos a fondo.



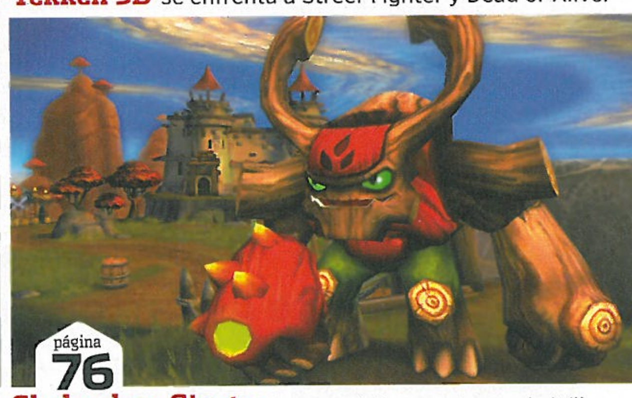
página 52

Tekken 3D se enfrenta a Streer Fighter y Dead or Alive.



página 40

Wii U llega a finales de año. Mira sus primeros juegos.



página 76

Skylanders Giants: Avance del nuevo juego de Wii.

Todos los juegos de este mes...

CHRONICLE

NO ES UN JUEGO DE NIÑOS.

2 DE MARZO EN CINES

facebook.com/chroniclespain

#chroniclespain



Y NO TE PIERDAS EL **REPORTAJE** CON TODOS LOS **JUEGOS** QUE VIENEN EN LA **PÁG. 40**

¡Ya tenemos fecha!

Wii U: ¡Lanzamiento mundial la próxima Navidad!

Desde Japón, Satoru Iwata, presidente de Nintendo Co., ha convertido Wii U en uno de los temas de los que todo el mundo habla. Vamos a descubriros el porqué.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 8 **IDÉAME 2012**
El foro de desarrolladores nos cita en abril, y nosotros hablamos con sus responsables.



pág 9 **Zombis reales**
Os contamos cómo se vivió la presentación de Resident Evil Revelations.



pág 10 **Héroes de moda**
Con su nuevo juego, Naked Snake va a reivindicarse como uno de los héroes míticos.



El mando se comunica...

Iwata ha confirmado la utilización de una nueva tecnología llamada NFC, que se integrará en el mando.



Con el NFC se puede conseguir que dos dispositivos se comuniquen de forma inalámbrica a corta distancia. Según Iwata, al instalar esta función será posible crear tarjetas y figuras que puedan leer y escribir datos electrónicamente, sin contacto, y de esta forma expandir una nueva manera de jugar. Además abrirá el camino a nuevas funciones, como la posibilidad de usarlo como medio para hacer micropagos. Podremos contaros más cuando se presente en el próximo E3.

Satoru Iwata ha dicho que Wii U estará en navidades. El lanzamiento de la nueva consola será además simultáneo en todo el mundo. En un reciente discurso, el presidente de Nintendo ha manifestado que van a tener la máquina **a tiempo y con el software suficiente para convertirla en la mejor consola del momento**.Tras el anuncio, Iwata ha compartido más cosas sobre la estrategia que siguen con la consola. Por ejemplo, ha comentado que **Wii U irá más allá de los gráficos HD**, que será una consola completamente diferente de los sistemas de entretenimiento doméstico que conocemos. Y que eso es lo que tanto sus propios desarrolladores como los third parties involucrados deben saber aprovechar.

También ha hablado de lo importante que resultará el **periodo "postlanzamiento"**, sobre todo teniendo en cuenta la experiencia del caso de 3DS. Satoru Iwata entiende que deben ser capaces de mantener el listón de ventas más allá del primer impacto. Y eso solo se consigue con una línea consistente de juegos que aterrice en las tiendas durante el primer año. Sin ralentizaciones.



+info
Habrá que esperar al próximo E3, que se celebrará **entre el 5 y el 7 de junio** para contemplar las nuevas funcionalidades de Wii U. Un año después de su presentación.

Se confirman los avances...

Yoshinori Ono, creador de Street Fighter IV 3D, y uno de los tipos más influyentes en este momento en el universo Nintendo, ha declarado que la **Wii U será aun más capaz de lo que vimos en el pasado E3**. "No te puedo decir más porque si no Nintendo me mataría, pero tendrá tantas posibilidades únicas que no caben en la caja donde se vende o en las páginas de una revista", ha dicho el productor de Capcom.

Por ahí van los tiros con el anuncio de una nueva función que tendrá el mando de la máquina. Incorporará la **tecnología NFC (Near Field Communication)**, que permite la comunicación inalámbrica a corta distancia entre dispositivos. Viene a ser un paso más allá de lo que se ha hecho con el StreetPass de 3DS, profundizar en la misma línea de comunicación instantánea. Con esta tecnología, Nintendo espera crear tarjetas o figuras capaces de escribir y leer datos que abran nuevas posibilidades de juego. Además, este sistema es muy popular en Japón, pues permite hacer **micropagos.** ¿No sería todo un puntazo poder utilizarlo para descargar contenido de la tienda virtual? Por lo que parece, resulta más sencillo que introducir los números de la tarjeta de crédito o comprar tarjetas prepago.

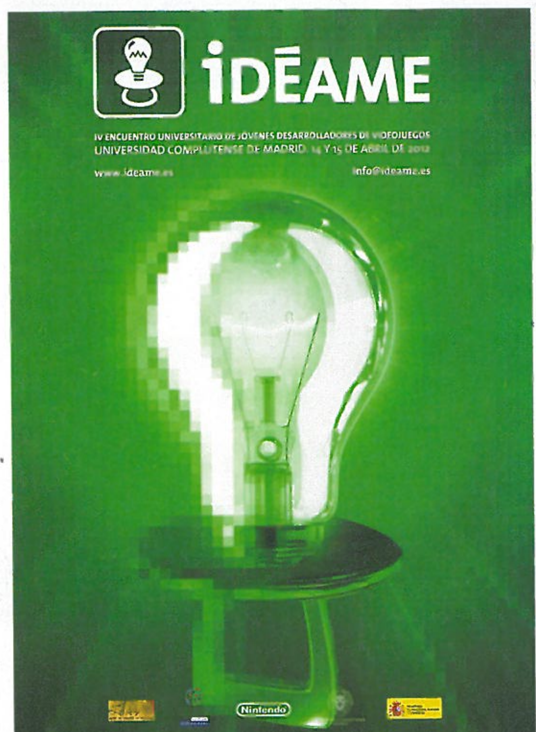
Respecto a los juegos, en este mismo número hacemos un repaso a la lista de títulos que están en desarrollo. Veréis que el apoyo de third parties y la madurez de los juegos son dos señas de identidad de la nueva consola.

Wii U se descubrirá oficialmente en el E3, aunque su primera cita haya sido en el CES de Las Vegas. Como siempre, seréis los mejor informados.

iDÉAME 2012

"Estará inspirado en los 80"

Hablamos con Pepe Arcas, de Nintendo Ibérica, sobre cómo será la nueva edición de iDÉAME 2012.







El cartel de iDÉAME 2012 junto a escenas y protagonistas de ediciones anteriores. Este año volveremos a contar con desarrolladores destacados.





+info

Pepe Arcas trabaja en el departamento de marketing de Nintendo Ibérica y es una de las mentes que hay tras la creación de iDÉAME, que este año llegará a su cuarta edición.

La noticia es que iDÉAME se adelanta a abril. Sí, confirmado. Sin contar iDÉAME Maestro e iDÉAME On Tour, las anteriores entregas se habían celebrado en julio. Visto lo poco que falta para el evento, hemos querido saberlo todo. Y qué mejor que entrevistar a Pepe Arcas sobre esta nueva aventura...

Pepe, ¿puedes decirnos a qué estará dedicada esta edición de iDÉAME?

Esta cuarta edición de iDÉAME estará inspirada en los años ochenta, en cómo lo retro y lo nostálgico, junto con la innovación del siglo XXI, son las mejores herramientas para tener éxito a día de hoy creando videojuegos.

Tras cuatro años, ¿se han cumplido los objetivos con que empezasteis?

iDÉAME nació desde la Universidad Complutense de Madrid con el objetivo de juntar a los jóvenes desarrolladores de videojuegos con los aspirantes a serlo. Por eso estamos contentos de que iDÉAME haya servido para que jóvenes estudiantes hayan podido trabajar en pequeños estudios o que por ejemplo una empresa de Valencia y otra de Japón se conozcan en iDÉAME y hayan conseguido que un juego como Zombie Panic in Wonderland se convierta en número uno en Japón.

> "LO RETRO Y LA INNOVACIÓN SON LAS MEJORES HERRAMIENTAS PARA TENER ÉXITO HOY EN DÍA"

¿Contaremos con algún desarrollador de peso este año?

El peso de iDÉAME son los pequeños estudios con pocos recursos y grandes ideas, pero también queremos que profesionales con proyectos más grandes, como Yoshinori Ono de Street Fighter o Warren Spector con Epic Mickey, muestren cómo es la industria desde dentro. Este año intentaremos tener algún desarrollador de peso, pero aún no se ha cerrado el programa.

> "LOS QUE INTENTAN GANARSE LA VIDA HACIENDO VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA SON LA ESENCIA DE iDEAME"

¿Cuál crees que ha sido hasta ahora el mayor logro de iDÉAME?

Que los asistentes y los desarrolladores coman juntos en la misma mesa. Confieso que para mí la imagen más emotiva de iDÉAME fue ver a Yoshiro Kimura, productor de juegos como Little King Story o No More Heroes, rodeado de estudiantes en la puerta del comedor de la universidad, contándoles lo bonito que es trabajar en esta industria y también los problemas que tendrán que superar.

¿Cómo se os ocurrió la posibilidad de llevar a cabo este encuentro entre estudiantes y desarrolladores?

Nintendo, como empresa dedicada a crear consolas y videojuegos, depende de las buenas ideas tanto o más que cualquier estudio de videojuegos de cualquier rincón del mundo. Por eso quisimos empezar a apoyar a jóvenes talentos como 2DBoy, creadores de World of Goo, o a los vallecanos Over the Top Games, uno de los equipos indies más importantes de España. La sensación es que teníamos que dar un paso más, y así nació iDÉAME.

En esta ecuación es esencial la presencia de la Universidad Complutense de Madrid, pioneros desde 2004 en formar a profesionales en España. Pedro González, director del máster en desarrollo de videojuegos, todos sus estudiantes y en general todos los que intentan ganarse la vida haciendo videojuegos en nuestro país, son la esencia de iDÉAME.

En el lado personal, ver un asistente a iDÉAME en 2009 que luego cursó el máster en desarrollo de videojuegos y que ha podido cumplir en 2011 su sueño de hacer su primer videojuego, justifica por completo todo el esfuerzo depositado año a año en iDÉAME.

3DS

5 razones para conectar tu 3DS online

Si aun no has actualizado tu Nintendo 3DS, no sabes lo que te estás perdiendo. Pero tranquilo, que vamos a abrirte los ojos con estas 5 buenas razones para saltar online.



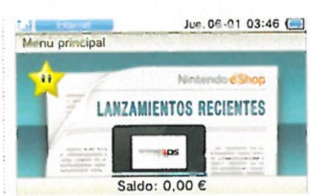
1 5.000 ZONAS WiFi GRATUITAS repartidas por 21 países europeos. Nintendo Europa acaba de anunciar un acuerdo con freehotspot.com. Tu 3DS busca puntos de acceso a través de esta red. Al conectarse, podrás empezar a recibir contenidos especiales por SpotPass como descargar juegos, acceder a vídeos 3D notificaciones y actualizaciones del sistema.



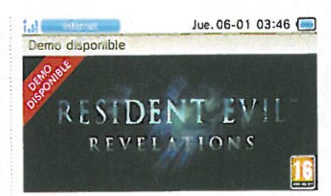
2 NINTENDO VÍDEO. Una vez descargada, la aplicación Nintendo Vídeo te da acceso a un nuevo mundo audiovisual 3D. Las últimas piezas que recibirás por SpotPass son dos episodios de 3D Kirby TV y el vídeo de uno de los cortos de animación seleccionado para los Oscars 2012: Magic Piano, con 8 clips en los que se detalla todo el proceso creativo.



3 CORREO NINTENDO. Envías mensajes, dibujos y fotos a tus amigos. Incluso notas de voz que puedes grabar con el micro de la consola. Puedes enviar tu carta a través de StreetPass (a los contactos de la lista de amigos con los que te cruces) y también por SpotPass (a cualquiera de tus contactos esté donde esté). Y con total seguridad.



4 LA eSHOP. La tienda virtual es cada vez más completa y atractiva. Incluye juegos de consola virtual, DSiWare, 3D Classics y estrenos exclusivos para 3DS. Hay novedades cada semana, el precio es irresistible, y la estructura de contenidos pone las cosas facilísimas para encontrar lo que quieres. No solo juegos, también tráilers, entrevistas...



5 Y LAS DEMOS. Descargar la de RE REVELATIONS es el primer puntazo. Pero no el único. Ya alucinamos con las 3D de Mario Kart 7, con los saltos de Super Mario 3D Land, que nos pudimos descargar inmediatamente en la consola después del E3. Y la fiebre por las demos parece que va a continuar fuerte en 3DS. ¿Te lo vas a perder?





Evento

Los zombis de Resident Evil se escapan de 3DS

Nintendo monta una presentación de miedo para Revelations.

La **sala Huodini** de Madrid sufrió una terrible infección zombi el día **24 de enero**.Menos mal que Nintendo había congregado a tres expertos en el tema para controlarla: Paco Plaza (codirector de la saga cinematográfica "[REC]"), Manel Loureiro (autor de la serie de libros "Apocalipsis Z") y Miguel Ángel Vivas (director de "Secuestrados") nos contaron su experiencia con **Resident Evil Revelations**, la aventura de terror de 3DS, en un animado debate dirigido por el escritor **Fernando Marías**. Todos coincidieron en la enorme capacidad inmersiva del juego, y respondieron a por qué los juegos de miedo dan tanto... miedo: porque nosotros somos lo que avanzamos hacia el terror y provocamos las situaciones. Además, todos se mostraron entusiasmados ante la posibilidad de trabajar algún día en la realización de un videojuego. Después, los muertos vivientes tomaron la sala, pero tranquilos, tenían muy buenas intenciones: querían que probáramos el juego.





Nuestro Redactor Jefe Rubén, acompañado de Daniel Quesada de Hobby Consolas, resiste el ataque de los zombis al mismo tiempo que explora el barco de Revelations.



Entrevista

Paco Plaza, director de cine



¿Cuál fue tu primer juego de terror? ¿Te sorprendió que pudiera dar tanto miedo?
Soy un jugador tardío. Sí, recuerdo haber jugado a Pong cuando era pequeño. Pero hasta los 25 años no empecé a jugar regularmente a los videojuegos. Resident Evil 2 fue el primer juego de terror que jugué, y luego fue con RE3 Némesis con el que me volví loco. Más que el miedo, lo que me sorprendió fue la dirección de arte. Disfruté descubriendo nuevos escenarios, me sorprendieron por su calidad.

¿Tu trabajo como director está influido por tu experiencia como jugador?
Totalmente, me considero muy influido por los videojuegos. Para mi primer corto en serio, "Abuelitos", una de las referencias que le dimos al director de foto, Pablo Rosso, para iluminar algunas escenas fue Resident Evil 3. Las luces cenitales en algunos pasillos nosotros las copiamos. Y no hay más que ver en REC o REC 2, en las que usábamos las pantallitas incrustadas. Ha sido una influencia bastante grande.

¿Te gustaría que tu saga [REC] se convirtiera en videojuego?
Hubo un diseñador japonés que quería hacerlo, pero el proyecto no se concretó. A mí, desde luego, me encantaría.

Para una peli de Resident Evil, ¿a quién cogerías para que hicieran de Chris y Jill?
Como Jill a Leticia Dolera, y como Chris a Diego Martín. (NOTA: curiosamente, son los protas de la próxima peli de Plaza, [REC 3], que se estrena el 30 de marzo).

¿Leticia es tan maja como parece? ¿Crees que le darán el Goya el año que viene por matar zombis en [REC 3]?
Es espectacular, es una gozada trabajar con ella. Es un cielo. Y estoy seguro de que no ganará el Goya, de que no estará ni nominada, pero en realidad se lo merecería. Porque todo el mundo que está viendo la peli está flipando con su curro. Y no eres el primero que comenta lo del Goya, pero la pena es que el cine de género no se considera una cosa excesivamente seria, y no se tiene en cuenta para los premios, pero ella hace un trabajo espectacular.

Si hicieras un juego de terror, ¿qué tipo de juego harías?
Yo daría la libertad al jugador. Para mí lo interesante del videojuego es la experiencia en primera persona, yo la potenciaría al 100%. Metería un vídeo introductorio para situarte, y después haría una experiencia en la que el jugador tomara todas las decisiones.

HÉROES DE MODA
Número 11

Naked Snake

Fue el villano del primer Metal Gear, pero ahora vamos a descubrir en 3DS su pasado como héroe.

Cuidado: no es Solid Snake, el prota más habitual en la saga. En realidad es Big Boss, el malo de Metal Gear y Metal Gear 2 (NES), considerado el mejor soldado del siglo XX. Solid Snake es un clon suyo (y no el único).

¿Y su parche? Sí, Big Boss llevaba uno. Quizá si juegas MGS de 3DS descubras por qué... Por cierto, en MG2 (MSX) su aspecto cuando se comunicaba por "codec" era el de Sean Connery. Solid Snake se parecía a Mel Gibson.

En los 50 entró en los marines, donde conoció a su mentora, The Boss. Durante los 60, cuando The Boss traicionó a su país, Snake tuvo que enfrentarse a ella. Los hechos acaecidos en esta época, son la trama de MGS de 3DS.

ERA EL SOLDADO MÁS HONORABLE... HASTA QUE SU PAÍS LE DEFRAUDO

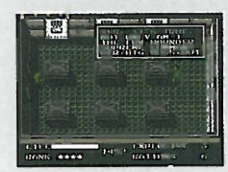
Naked Snake, cuyo nombre real es Jack, es experto en el uso de todo tipo de armas, técnicas de infiltración y supervivencia en entornos hostiles, e inventó junto a The Boss la letal técnica de combate cuerpo a cuerpo y con cuchillo CQC (Close Quarter Combat).

Su creador es Hideo Kojima, padre de la saga Metal Gear. Kojima dirigió el primer Metal Gear para MSX en 1987, aunque no intervino en la versión de NES, que Konami lanzó con bastantes cambios. El título original de MSX está considerado el padre de las aventuras de sigilo.

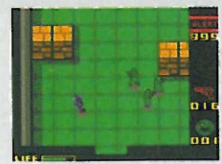
ESTÁ DE MODA PORQUE...

El 8 de marzo llega a 3DS Metal Gear Solid Snake Eater 3D, remake de unos de los mejores capítulos de la saga. Esta aventura de **infiltración** y **supervivencia** narra los hechos que cambiaron para siempre la vida de Naked Snake.

Nuestras apariciones favoritas de... los dos Snake



Metal Gear (NES, 1987) Solid Snake Vs. Big Boss (Naked Snake), en el final del primer Metal Gear. Pasó a la historia.



MGS Ghost Babel (GBC, 2000) Una aventura exclusiva de Solid Snake que calcó en la portátil el estilo de juego de los MGS.



MGS Twin Snakes (GC, 2004) Pedazo de remake de la obra maestra que resucitó la saga.



Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2008) Solid Snake fue un invitado especial en esta fiesta de mamporros.



12
www.pegi.info
EXCLUSIVO PARA
NINTENDO 3DS
ONE PIECE
UNLIMITED CRUISE SP
LUFFY Y SU TRIPULACIÓN
¡AL ABORDAJE DE TU NINTENDO 3DS!
• Más de 50 horas de juego y 9 personajes para controlar.
• Totalmente subtitulado al castellano con voces originales en japonés.
• Incluye nuevos personajes y contenido exclusivo
REGULA LA INTENSIDAD DEL 3D
OFF
HAZTE CON LA FIGURA DE ACE
CON LA EXCLUSIVA EDICIÓN DE COLECCIONISTA

Agenda Nintendo

De 15 de Febrero a 15 de abril. ¿Congelación? Nada más lejos. Esto se pone muy caliente.



Marzo 23

3DS Kid Icarus

Compañía Nintendo Género Acción

Tan solo recordarte que nada más entrar la primavera tienes una cita con tu particular Cupido. El ángel Pit llega dispuesto a dar guerra, a que entrenes bien los dedos a base de raciones de acción frenética (base/peana incluida, para impedir deslizamientos) y a que no dejes de flipar con la mejor colección de armas jamás vista.



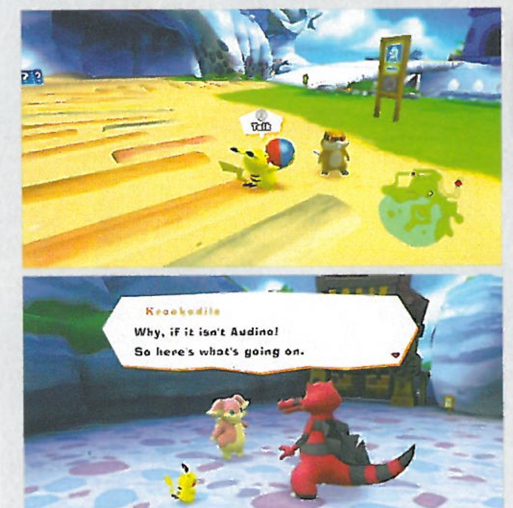
3DS Metal Gear Snake Eater 3D

Compañía Konami Género Aventura

El estreno de Kojima es en la jungla; lejos de las bases militares y científicas usuales. Habrá sistema de camuflaje a través de la cámara 3D y mecanismo de combate cuerpo a cuerpo.









Wii PokéPark 2

Compañía Nintendo
Género RPG

Se llama Un mundo de ilusiones. Y en él tendrás que rescatar a cientos de Pokémon atrapados en un falso mundo ideal. Piplup ha sido atrapado por sus atracciones y ahora tú, en el piel de Pikachu o sus amigos, debes rescatar a los Pokémon atrapados allí.

Wii The Last Story

Febrero 24

Compañía Nintendo/Mistwalker
Género RPG de acción

La obra cumbre de Hiroshi Yamauchi, creador de Final fantasy, uno de los juegos más bellos de todos los tiempos, aterriza en Wii, en exclusiva, en castellano, y con una edición especial que te llenará de alegría y felicidad.



Marzo 24

Evento Campeonato Nacional de videojuegos Pokémon 2012



Compañía Pokémon Género Campeonato

Entrenadores, el sábado 24 de marzo tenéis una cita con la historia en Madrid: el nuevo campeonato Pokémon. Habrá tres categorías: júnior, sénior y máster. La participación es gratuita y las plazas se adjudicarán por orden de llegada. En esta edición los 4 mejores clasificados de cada categoría se llevarán el viaje a Hawai entre el 10 y el 12 de agosto para luchar por el mundial!; además, podréis crear equipos con Pokémon de la Pokédex Nacional. Para más información: **www.pokemon.es/vgc**

Además...

	Consola	Fecha
Zumbat Fitness 2	Wii	Febrero
Mario Party 9	Wii	Marzo
BIT.TRIP Saga	3DS	Marzo
BIT.TRIP Complete	Wii	Marzo
Men in Black	Wii	Prox.
Pandora's Tower	Wii	Prox.
Heroes of Ruin	3DS	Prox.
Victorious Hollywood Arts	DS	Prox.
Kingdom Hearts 3D	3DS	Prox.
Inazuma Eleven 2	DS	Prox.
Rythm Thief	3DS	Prox.



OJO CON...

Back to the Future

La anuncia Deep Silver para este primer trimestre. Así que veremos en Wii a Marty McFly, Doc Brown y al genial DeLorean, en una aventura de cine completamente nueva.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos 1 Power Rangers Samurai Wii. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para vosotros, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES OPINAN

¡Qué cambio!

"Llevaba años sin comprar la revista y me ha sorprendido el cambio. Me habéis liado para agenciármela cada mes. ¡Seguid así!"
Nacho Bartolomé

Viva Ganondorf

"Hola. Estuve pensando en que sería una buena idea hacer un juego protagonizado por Ganondorf, uno de los malos más conocidos de todos. Sería interesante poder conocer más de él y el juego podría tener una buena trama. Me encantaría poder cambiar de punto de vista de la historia, no ser el héroe y poder ser el villano."
Ailesh Kurayami

Los fans de Zelda

"Quería agradecer primero de todo a la revista por dar la oportunidad a todos los que somos fans de Zelda de poder participar y enseñar nuestro cariño por la saga. Son muchísimos años siguiendo año tras año cada noticia, video o rumor que se refiera a la saga, y con vuestra revista como guía para cada evento que se avecinaba, podíamos disfrutar de todo esto en conjunto sin perder detalle. Si algún dia tienen pensado entrevistar a Miyamoto, avisen para que me firme unas cosillas :P"
Carlos Martínez

Ideas para MH

"Hola, se me han ocurrido nuevos tipos de armas para Monster Hunter: Tridente sería como una especie de lanza pero mas dañina. Látigo: rápido, sin opción de bloquear, con gran alcance, no muy dañina pero con los ataques elementales se convertiría en gran arma. Hacha: Como el martillo pero con un filo para cortar."
Andrés Sagra

Ace Attorney 5

Marcos Villarrubia

Saludos. Soy un fiel seguidor de los Phoenix Wright y me encantaría que sacasen un nuevo capítulo. Mi pregunta es, ¿para cuándo? Se le echa de menos. Gracias de antemano.

Nos complace comunicaros que Capcom acaba de anunciar el desarrollo de Ace Attorney 5 (incluso ha publicado un logotipo provisional el juego), pero aun no ha anunciado fecha ni plataformas. Por otro lado, si el mes pasado os hablábamos de la película, su director Takashi Miike acaba de confirmar su distribución fuera de Japón, con doblajes y subtítulos adaptados a varios idiomas. ¡Qué noticia tan guay!



Takashi Miike, prolífico y controvertido director japonés, firma la película de Ace Attorney.

Ni no Kuni a la vista

Andrea Liaño

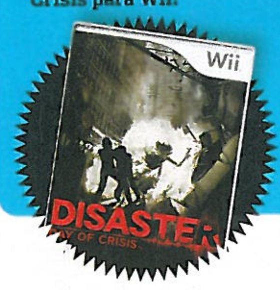
Hola nintenderos. Felicidades por la revista. Llevo 5 años comprándola y estoy encantada con los cambios. ¿Está en desarrollo algún Spectrobes? ¿Sabéis algo de Ni no Kuni para 3DS? ¿Rhythm Thief será demasiado corto y sencillo? ¿Saldrá Kid Icarus en la e-Shop?

¡Gracias por tu fidelidad, Andrea! Lectores como tú sois los que dais vida a la revista e ilusión a quienes la hacemos. Vamos con tus preguntas: nada nuevo sobre Spectrobes, al contrario que Ni no Kuni, el RPG de Level-5 y Studio Ghibli, que verá finalmente la luz occidental este año de la mano de Namco Bandai. Rhythm Thief promete ser lo suficientemente desafiante y variado, y sí, Kid Icarus 3D Classics ya está disponible en la eShop por 6 Euros.

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Nintendo Acción. Envíala a nuestro mail y, si nos mola, ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita se lleva un Disaster Day of Crisis para Wii!





Patricio Saura (Murcia)



Enrique Garrido González (Madrid)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Creo que es un gran acierto tener una pantalla justo aquí en tus manos; es una característica realmente única (de Wii U)."
Yoshuke Hayashi, Team Ninja





"Encontrar un gran éxito puede hacer que todo cambie en el mundo del entretenimiento interactivo. Siento que buscar ese éxito es ahora mi trabajo." **Mr. Miyamoto,** leído en nintendolife.com



"Intentamos que sea tan fácil de usar como sea posible. Estamos cuidando a fondo cada pequeño detalle, como cuando te tumbas, usando la pantalla inferior para cambiar tus armas."
Hideo Kojima, declaraciones a la CNN sobre Snake Eater 3D



"Nadie puede reemplazar al señor Miyamoto de forma inmediata. Pero hay mucha gente que ha visto cómo trabaja o que ha debido tomar cierta responsabilidad más allá de la dependencia del señor Miyamoto."
Mr. Iwata, leído en ONM

Al rol que más calienta

● **María Bescós**

Hola R.O. ¿Qué juego es más recomendable: The Last Story, Pandora's Tower o Xenoblade Chronicles? Y, ¿cuál tiene mejor historia?

¡Hola, M.B.! Xenoblade es el más grande y largo, pero la historia de The Last Story es más profunda, adulta y engancha más, aunque sea más lineal y reducido en escenarios. Eso sí, la trama de Pandora's Tower se perfila como la más oscura y original de las tres: eso de que nuestra amada se transforme en monstruo conforme pasa el tiempo...



➲**The Last Story** presenta la historia más adulta y profunda frente al tamaño inmenso de Xenoblade y la trama oscura y original de Pandora's Tower.

Elección limitada

● **Ignacio FM**

Hola, R.O. Estoy entre Mario Kart 7, Ocarina 3D y Monster Hunter Tri G. ¿Cuál me recomendáis comprarme antes? ¿Hasta cuándo durará la 3DS Edición Especial con Ocarina?

La edición especial de 25 Aniversario de Zelda cuenta con unidades muy limitadas, así que no tardes en decidirte. Y de Mario Kart 7 qué te vamos a contar: diversión desenfrenada en solitario y multijugador, en uno de los mejores "Karts" de la serie. Monster Hunter también será apabullante, ¿pero serás capaz de esperar hasta que salga con el catálogo que se está montando? Venga, hazte con el pack de Zelda... y mira que no queríamos mojarnos.

Futura cazadora

● **Almoni 97**

Hola. Me gustaría comprarme Monster Hunter Tri G para 3DS, pero nunca he jugado antes a ningún MH. ¿Se entenderá sin haber jugado antes a otro juego de la saga?

Será una revisión de Monster Hunter Tri para Wii y al igual que en este, no será necesario haber jugado a las anteriores

Carlos J. Rodríguez López (Sevilla)

➲**Zelda Ocarina 3D** sigue siendo una de las mejores bazas de 3DS.

CIFRAS Y NÚMEROS NINTENDEROS

Nintendo 3DS ha superado en más de un 35% las cifras de negocio de Nintendo DS en los primeros 10 meses de venta. (Cifras proporcionadas por la consultora independiente GFK).

Nintendo 3DS ha recaudado más de 45 millones de Euros de marzo a diciembre de 2011, frente a los 33 millones que recaudó DS en sus primeros 10 meses de vida en España. (Cifras GFK sin extrapolar, basadas en los datos proporcionados por los retailers).

Nintendo DS ha vendido 5,7 millones de consolas y más de 19 millones de juegos en España desde su lanzamiento. (Cifras GfK de ventas de unidades de hardware y software de Nintendo DS, extrapoladas al 100% del mercado).

En España se han vendido **330.000 Nintendo 3DS** (Fuente: Nintendo)

Super Mario 3D Land y Mart Kart 7 alcanzaron unas ventas conjuntas de 127.000 unidades en poco más de un mes (Cifras GFK).

Resident Evil Revelations ha sido el juego más vendido en España, para cualquier plataforma portátil o doméstica, durante la primera semana de lanzamiento. (Cifras GFK).



*Datos correspondientes a un estudio de Nintendo Europa

LOS FANS DE NINTENDO

Pedro Martínez Moreno Es uno de los fans más fans de Zelda que hemos conocido. Gracias a la colaboración de su mujer, Cristina Cristóbal, os presentamos a un jugón con el que podríamos pasarnos días y días hablando.



Pedro y Cristina son dos grandes fans de Zelda y de nuestra revista. Tienen juegos, figuras y tatoos...

¿Desde cuándo eres jugón de Nintendo?
Soy fan de Nintendo desde su primera consola, la NES de 8 bits. Recuerdo especialmente un juego que me llamó la atención en la estantería de la tienda por su color dorado... era, efectivamente, el primer The Legend of Zelda, que me marcó para siempre y que aún conservo, por supuesto. Desde entonces no me he perdido ninguno y actualmente estoy jugando a Skyward Sword. El Zelda que más he disfrutado ha sido A Link to the Past de Super Nintendo: escuchar la canción de Zelda al salir del santuario después de haber ido al castillo de Hyrule en esa noche de tormenta, recoger la espada que me da mi tío al morir... es un momento que tengo grabado en la memoria.

Cuéntanos la historia de tus tatoos de Zelda.
Al ser el 25º aniversario de la saga, decidí hacer algo para celebrarlo, algo muy especial, y que fuese igual de importante como para mí ha sido esta saga, que siempre me ha acompañado en mi vida. En el hombro izquierdo decidí tatuarme (regalo de mi esposa) el triforce original como homenaje al comienzo de la saga. Me fascinó ver el estilo gráfico del último Zelda y entendí que Miyamoto había vuelto a hacer una genialidad. Siguiendo la estela del impresionismo que inspiró el juego, diseñé un dibujo para la espalda y el tatuador me ayudó a darle forma con los distintos colores, tonos, etc., siempre conservando el estilo impresionista de este último Zelda. Por lo tanto, mis dos tatuajes simbolizan el comienzo de la saga y la culminación en este 25º aniversario.

¿Qué otros símbolos/juegos te tatuarías?
Pues después del último (el de la espalda), que dolió bastante ... tendría que pensármelo mucho, ya que fueron más de 7 horas de sufrimiento. Quizá en próximos juegos aparezca una "señal" que me moviese a hacerlo de nuevo, pero, de momento, no creo que me haga más.

¿Qué te gusta más de la revista?
Que refleja exactamente la cultura de Nintendo, que está muy bien estructurada y que disfrutas leyéndola casi tanto como jugando a un videojuego y, sin duda, al ser fan de Nintendo desde el principio, la sección "I love Nintendo" es la que más disfruto y más recuerdos y emociones me trae.



Monster Hunter Tri G es uno de los grandes juegos que llegarán este año para 3DS.

entregas para "entenderlo". Te podemos decir que se ha confirmado su compatibilidad con el Botón Deslizante Pro, y que no tendrá online, aunque para eso estará Dragon Quest X para Wii, también sin fecha definida. Y eso, que no se sabe cuándo estará.

StreetPass multicolor

Nacho Cruz de la Haza

Hola, amigos nintenderos, soy un gran fan de vuestra revista y me gustaría saber cómo conseguir los cromos morados de los nuevos paneles en Plaza Mii. He oído algo de unos Mii con los pantalones dorados, ¿tiene algo que ver? Muchas gracias.

A diferencia de los cromos normales, los cromos violetas no se pueden comprar con monedas, sino coincidiendo a través de SteetPass con jugadores que los tengan. Cada región y país cuenta con unos cromos u otros, así que no dudes en llevarte tu 3DS de vacaciones en verano. Los Mii con pantalones dorados son especiales y se consiguen en eventos promocionales, como los de Resident Evil Revelations, aunque puedes encontrar sus QR si buscas por internet.

Más regalos, por favor

Miguel

Me llamo Miguel y vivo en Salamanca. ¿Tiene previsto el Club Nintendo añadir más cosas al catálogo?, ¿sabéis algo más sobre Animal Crossing y Pokémon Gris? También soy un gran admirador de Gustavo Acero. ¿Podría mandarme un autógrafo?

La que has liado, Miguel. Gustavo está dando saltos por la redacción como poseído por Mario. Si tienes 3DS, envíanos tu clave de amigo, registra la clave 3695 - 0015 - 7765, ¡y te mandará un autógrafo en 3D! Sobre el Catálogo de Estrellas español, ¿has visto las novedades como la bolsa de viaje de Animal Crossing? Por cierto, el juego está cada vez más cerca. Y sobre Pokémon, de momento sólo hay rumores.

Dudas de un "packfan"

Ryan

Hola. ¿Para cuándo saldrá Pandora's Tower? ¿Tendrá un pack especial como The Last Story? ¿Sabéis si va a salir algún Metal Gear para Wii?

Empezamos por el final: Metal Gear Solid sólo saldrá en 3DS; Pandora's Tower está pre-



@ENRIQUE AYCART Hola, R.O. ¿Cuál me recomendáis comprarme: Kid Icarus Uprising, Mario & Sonic en los JJ.OO. 2012 o Luigi's Mansion 2? Gracias.
Kid Icarus, ya que Luigi tardará unos meses más en ver la luz. Pero si te apasionan los minijuegos rápidos, mírate la review de M&S unas páginas más adelante, que también te puede molar.

@K3QRS En internet he visto novedades sobre Zombie Panic para 3DS, y quería saber si va a ser para Nintendo eShop, o de tarjeta. Muchas gracias y seguid así.
Podemos confirmarte que el nuevo Zombie Panic de Akaoni se editará en la eShop. Seguro que pronto podremos publicar sus primeras imágenes.

@JESSICA MORENO Hola Revista Oficial. Es la primera vez que os escribo, me encanta vuestra revista y me gustaría saber si en un futuro sacaran el FF XIII-2 para Wii U.
No parece factible, pero a cambio tenemos el fantástico The Last Story,





➲**Metal Gear Solid Snake Eater 3DS** tiene un espectacular avance en la página 78.

visto para este año y aunque aun es pronto para hablar de ello, si Nintendo sigue la tendencia de Xenoblade y The Last Story, podríamos esperar un pack tan suculento como éstos.

Pit enseña sus cartas

● **Mario Misas**

¡Hola chicos de la Revista Oficial! Me llamo Mario y me gustaría que me resolvierais una pequeña duda sobre Kid Icarus Uprising: ¿Saldrá el juego a la venta con cartas RA? ¿Llegarán a España? Muchas gracias.

Así es, el flamante pack del juego traerá 6 tarjetas RA, junto con un soporte para jugar más cómodamente sobre la mesa. Las cartas se usarán para librar batallas, mediante un sistema de estadísticas y habilidades que transformará los clásicos juegos de cartas en batallas con imágenes reales. Y atención, porque ya se han visto hasta 20 tarjetas con personajes diferentes.

El mejor RPG de DS

● **Alonso y Cía.**

Saludos, escribo en representación de la compañía de juegos de mi pueblo. ¿Cuál juego de Rol me recomendarías para DS?

Golden Sun Dark Dawn. Y si queréis más, Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser y sobre todo, Chrono Trigger, probablemente el mejor RPG de DS. Un fuerte abrazo a toda vuestra "peña" de jugones, ¡pero has olvidado decirnos el nombre de tu pueblo!

ESTE MES, TODAS ESTAS FOTOS...

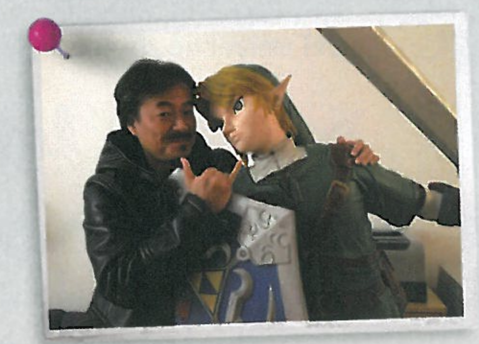




Antonio David Tudela
"Hola me llamo Antonio, soy de Murcia y tengo 15 años; os envió unas fotos hechas con las tarjetas RA, entre la consola de mi prima, la de mi hermana y la mía."

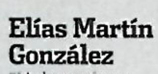


Nil Casellas
"En esta colección hay Game Boy, Game & Watch (+ imitaciones), Nintendo DS Lite, Nintendo 3DS (la que más me costó)."



Sakaguchi en Nintendo París
El creador de The Last Story está de "gira" por Europa, y en su parada en Francia, ha visitado las oficinas de Nintendo en París y se ha hecho unas cuantas fotos chulas que ha colgado en su twitter oficial.





Daniel López Carrillo
Daniel es un as del volante en Mario Kart 7. Y es porque se sabe un truco especial, el truco definitivo de un jugador tres estrellas. Ocurre en la montaña Wuhu, en la 2ª sección...

Elías Martín González
"Hola amigos nintenderos. Lo primero felicidades por esos 20 añazos, yo llevo 3 comprando vuestra revista así que os mando una foto."



Hay nueva ganadora del CONCURSO SÚPER FANS DE ZELDA 25 ANIVERSARIO

Fuensanta Olmos ha sido elegida como ganadora del pack especial 3DS, en sustitución de uno de los seleccionados, Luis Miguel Mejías, que no cumplía con los requisitos del concurso. El cosplay y el desparpajo para posar de Fuensanta nos han convencido para darle el premio.



y parece que hemos salido ganando los nintenderos. ¡Echa un vistazo a la review de este mes para comprobarlo!

@VLAD ROMAN **¿Qué me recomendáis: Pyramids o Plants vs. Zombies?**
Sin dudarlo, Plants Vs. Zombies, aunque los puzles de Pyramids están curiosos. Pero aprovechamos para recomendarte Pullblox, un puzle muy diferente que también te va a encantar.

@RUBÉN ANGUITA **¿Podríais explicar en qué se diferencian LEGO Harry Potter: 5-7 para DS y 3DS?**
Hay pocas diferencias en cuanto al desarrollo, magias y entornos, pero técnica y visualmente, la versión de 3DS está muy por encima.

@JOSE **Habéis dicho que iban a sacar Disney's Epic Mickey 2, ¿eso es cierto o es un rumor? ¿Cuándo saldrá en España y qué precio tendrá? Muchas gracias.**
Pues es muy cierto; Disney confirmó su desarrollo en un boletín oficial de la compañía. Esta vez será multiplataforma, Wii incluida. Llegaría cerca de Navidades, a falta de saber fecha exacta.

@DANIEL ROPERO **Hola. No me puedo quitar de la cabeza el juego del El Profesor Layton VS Ace Attorney. ¿Hay fecha oficial en España?**
Se le espera para este año, pero antes debería llegar Mask of Miracle, así que... lo mismo se nos va a 2013.

Los súper fans de Zelda

El premio

1 Pack de Wii + Edición Limitada Zelda Skyward Sword

Detrás de cada uno de estos trabajos hay una historia increíble, un fan emocionado, orgulloso de su capacidad de amor por la saga más legendaria del universo de los videojuegos. Leed con atención y descubrid su pasión.

Descubre los 15 grandes fans de Zelda ¡Enhorabuena a todos!



Alerce Fernández Sánchez

Ha realizado un número especial de la revista, en el que las imágenes son "tesoros" que ha ido acumulando, y los textos sus experiencias con la saga.

Angel Domínguez

No está mal para estudiar bellas artes, pero eso de agarrar a la gallina... ¿te crees que te va a llevar volando por ahí?



Christian González

Su particular homenaje al 25 aniversario es... pintar el Trifoce en el fondo de su piscina. No te falta amor por Zelda, Christian...

David García

Desde la NES, ¡¡desde la Famicom disk!!, lleva David coleccionando juegos de Zelda. Lo tuyo es impresionante.



Juan I. Pérez Allely

Juan Ignacio es el afortunado poseedor de esta increíble colección de juegos y consolas edición limitada, que rinden tributo a Zelda. ¡Felicidades!



Antonio Raúl Mellado

Os presentamos a este precioso "peque" Link y a su fiel "corcel" Epona. Zelda y el cosplay corren por sus venas desde renacuajo.

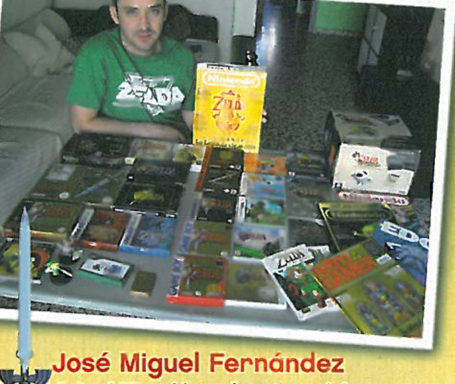






Emil Molinero

Su hermano le ponía la banda sonora de Ocarina of Time para dormirlo en la cuna. Y gracias a él, a su hermano, ha logrado una colección tan increíble.



José Miguel Fernández

A José Miguel le embargan palabras de emoción cuando habla de su pasión por Zelda. La verdad, nos ha puesto los pelos de punta con ellas.

Ivette Puig

Además de ser una gamer 100% de Zelda, Ivette es la cosplayer más simpática e intrépida de todo Barcelona. Dice que es muy friqui, pero a nosotros nos parece toda una artista.





Juan Antonio Martínez

Desde luego nada mejor que un tatoo como este para felicitarle el cumpleaños a Zelda. Sí, Juan Antonio también cumplió 25.

Urxu

Corría el 1998 cuando una niña de 5 años se estrenaba en los videojuegos con Ocarina of Time, gracias a su abuelo que hasta sus 78 años fue un gran jugón.



Santi Triguero

Santi convenció a sus padres para que le compraran la N64 durante un campamento, cuando empezó a contar, ante la hoguera, las aventuras de Link. Primero tuvo que comprarse el juego... pero luego por fin llegó la consola.

Yurio Abad

Con este disfraz de Link, y una pesada cota de malla hecha a mano, se llevó uno de los premios del salón de Manga de Barcelona.





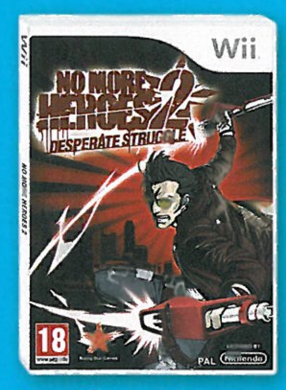
Marina Martínez Zapata

Se declara enamorada obsesa de Zelda desde que a los 9 años (tiene 22) pudo jugar por primera vez con N64 y Ocarina of Time.

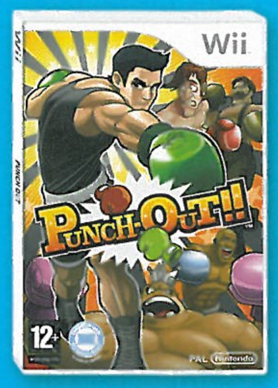


Miguel Ángel Sanz

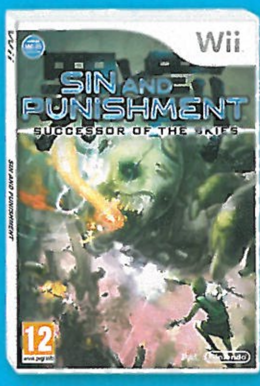
En un documento único, Miguel Ángel narra sus experiencias con los juegos de Zelda desde 1990 hasta 2008, con A Link to the Past para GBA. Un texto lleno de emoción y con mucha historia.



No More Heroes
Los juegos de acción no han vuelto a ser lo mismo desde que Travis Touchdown diera el golpe en Wii. En realidad dio varios, tantos como asesinos tenía que eliminar, armado con su katana y las gafas de sol.



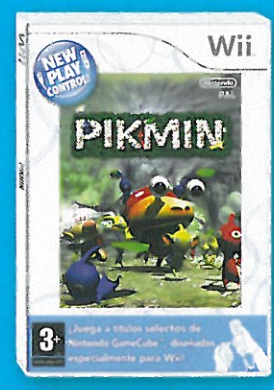
Punch-Out!
Todo un clásico del boxeo que desafía nuestra habilidad y reflejos. Si decides el control por movimiento, mando y nunchuk harán las veces de puños para atizar a personajes míticos como Doc Louis y Little Mac.



Sin and Punishment
Disparos y más disparos. Si no temes que la acción más frenética se apodere de tu pantalla, si tus reflejos están hechos para aguantar cientos de naves disparando sin cesar, ¡no busques más, este es para ti!



Samurai Warriors 3
¡Prepárate para luchar! En este juego de combate, localizado en el Japón feudal, tienes hasta 35 guerreros con los que realizar 4 tipos de ataque en el campo de batalla.



Pikmin
Con la excusa de encontrar las piezas de la nave del capitán Olimar, Miyamoto monta en un juego de estrategia en tiempo real en el que la clave es conocer y manejar a sus protagonistas, los Pikmin.

Con motivo de nuestro 20 cumpleaños, hemos preparado una oferta de suscripción irresistible. Por un lado te llevas un juego de Wii gratis. Elígelo entre estas cinco joyas. Además, te ahorras dinero: un 25%. Y para rematar, te la llevan a casa. ¿Aun no te he convencido?

Juan Carlos García
Director

El arte de The Last Story

Una maravilla jugable, pero también todo un prodigio estético. The Last Story, el juego de rol de Mistwalker, te transporta a un nuevo mundo de fantasía repleto de personajes maravillosos. Descubre con nosotros toda su belleza.

La nueva obra maestra de Wii ya ha llegado, se llama The Last Story y es uno de esos juegos que combina un desarrollo apasionante con un enorme esfuerzo artístico que ha servido para crear un gran mundo de fantasía. Todos los detalles jugables de esta aventura de rol podéis descubrirlos en la review que publicamos en este mismo número, pero ahora vamos a explorar el proceso creativo de The Last Story, dirigido por el mítico **Hironobu Sakaguchi**, a través de sus poderosas imágenes. Un muestra más de que los videojuegos son una forma de arte cada vez más rica e influyente.

El sueño de un hombre

The Last Story ha sido producido por Nintendo y creado por el estudio **Mistwalker**, que además contó con la colaboración de **AQ Studios** en las labores de programación. Esto es lo mismo que decir que al frente del proyecto ha estado Sakaguchi, el creador de Final Fantasy y responsable de la saga hasta FF XI. Sakaguchi abandonó Square tras dirigir la película **"Final Fantasy: La Fuerza Interior"**, y justo antes de que la compañía se fusionara con su gran rival en la creación de juegos de rol, Enix. El autor japonés ya no se encontraba cómodo en la compañía y decidió crear su propio estudio: **Mistwalker**. Con Nintendo trabajó en los **Blue Dragon** de DS, pero The Last Story iría mucho más allá: con él, Sakaguchi quería crear su mejor obra hasta la fecha. Por eso se convirtió en el director del juego, cargo que no ocupaba desde **Final Fantasy V**, y se implicó en la creación de la historia y en el diseño de la mecánica del juego (aspecto en el que trabajó codo con codo junto a **Takuya Matsumoto**, de AQ Studios). Sin embargo, el máximo responsable artístico del juego ha sido **Kimihiro Fujisaka**, creador de personajes y escenarios. Entre sus obras anteriores están los diseños de los juegos **Drakengard, Drakengard 2** (Square Enix, PS2) y **Sand of Destruction** (SEGA, Nintendo DS). Fruto de su talento es la belleza de The Last Story. La música de **Nobuo Uematsu** (Final Fantasy) fue la guinda final.





Héroes en combate

En las batallas, los héroes muestran sus emociones.

El sistema de combate en tiempo real hace de The Last Story un juego completamente único. La imagen del grupo de mercenarios luchando al unísono contra los enemigos es una de las más potentes y bellas que hemos visto en un juego de Wii. Para Sakaguchi, estos combates son más que simples peleas. Él mismo ha asegurado que el verdadero drama de la historia emerge mediante los combates. En la batalla, el jugador siente un vínculo más profundo con el aliado cuando, por ejemplo, lucha a su lado o le cubre en un peligro, que si eso sucede en una escena de vídeo. En este sentido, las ideas de Sakaguchi han cambiado mucho, como él mismo confiesa, desde que dirigió la película **Final Fantasy: La Fuerza Interior** (2001). Ahora asegura que los juegos son juegos y no películas. Por eso en The Last Story podemos mover la cámara durante las escenas de vídeo, y los personajes expresan emociones en tiempo real durante el juego.

Zael

El protagonista del juego refleja juventud y confianza, ya que es un hombre hecho a sí mismo: huérfano desde niño, se convirtió en mercenario para sobrevivir. Su sueño es ser caballeros.





Escenarios y estética

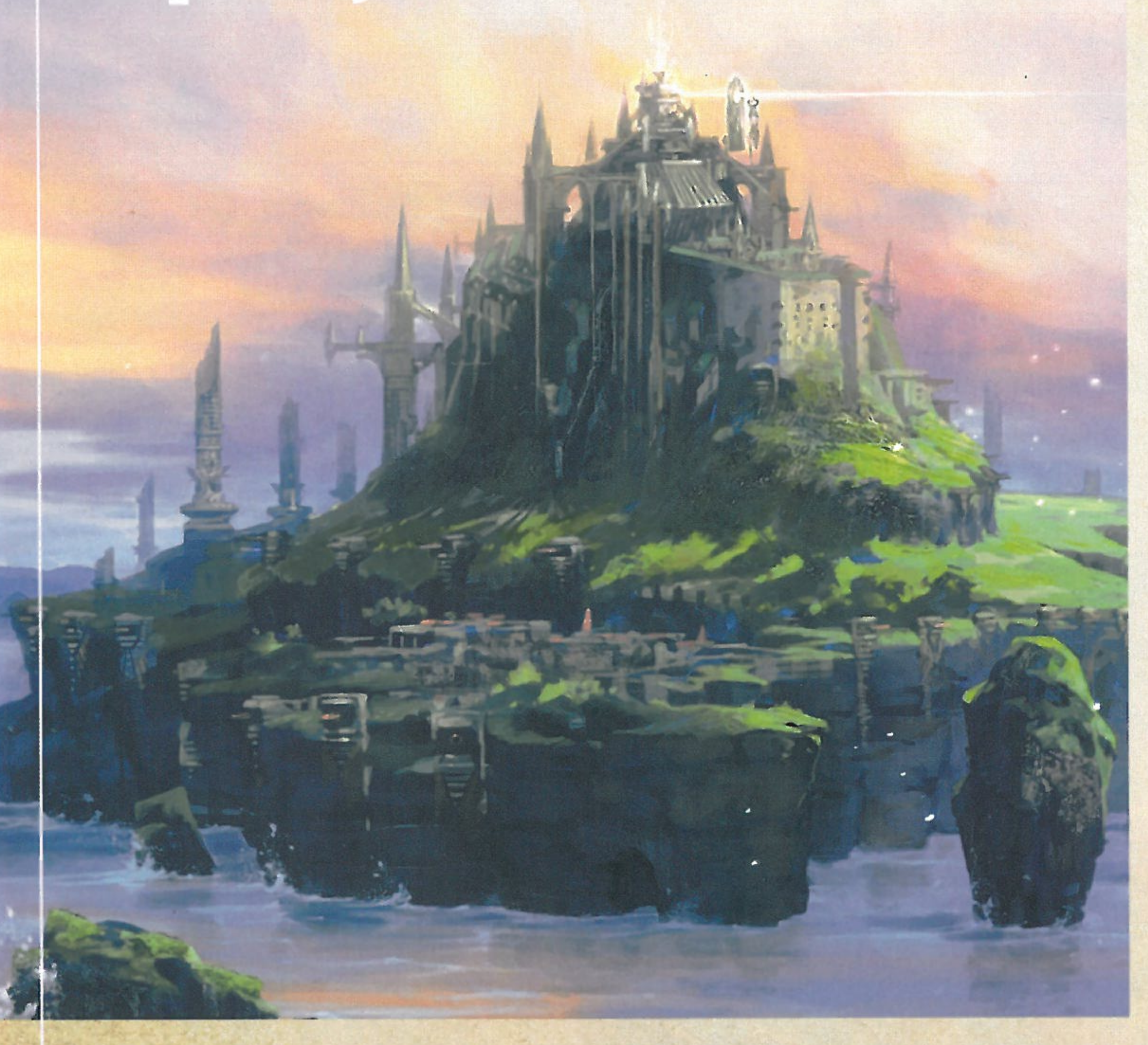
Cómo pasar de un mundo oscuro a otro más fantástico.

El estilo artístico del juego varió al poco de comenzar el desarrollo. Nintendo no estaba satisfecha con los primeros diseños, y los chicos de Mistwalker los hicieron más sencillos y fantásticos, ya que los originales eran muy siniestros. Sakaguchi asegura que este cambio sirvió al equipo para profundizar en la personalidad de los protagonistas, ya que es más sencillo mostrar los sentimientos humanos en la fantasía. No obstante, el gran responsable de la estética es **Kimihiko Fujisaka**. Este joven artista diseñó con mucha libertad, recibiendo un argumento sencillo del juego y pocas instrucciones. Desde barcos abandonados llenos de fantasmas, a islas volcánicas desiertas, los viajes de Zael y sus amigos a parajes fuera de Ciudad Lázulis siempre nos impresionarán por las belleza de sus escenarios. El objetivo de Sakaguchi era conseguir de la Wii una belleza similar a la de una fotografía, y el resultado sólo se puede calificar de misión cumplida.

Calista

Su imagen es la más reconocible porque aparece en los logos del juego. De hecho, el mismo Sakaguchi ha llegado a decir que renunciaría a todo por una chica como ella.





Isla de Lázulis

Un lugar pensado para que te pierdas en él.

Es el mundo donde se desarrolla el juego, con dos grandes escenarios principales: la gran ciudad de Lázulis y el Castillo del conde Arganon. En el enorme Castillo hay patios, calabozos, cavernas, un área militar, aposentos... La ciudad es aún mayor, y el escenario más importante del juego, pues conecta los demás. Está llena de vida y tiene calles, plazas, tiendas, tabernas, además de un Coliseo donde se celebran combates. Sakaguchi sabía que el jugador pasaría mucho tiempo en la ciudad, así que tenía que amarla, y por eso está llena de detalles y cosas que hacer. El autor asegura que la clave de un RPG es conseguir personajes muy diferenciados en un mundo único. Desde luego, The Last Story lo tiene.

Historia de amor

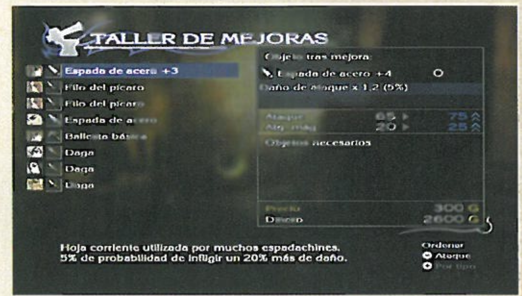
Nintendo quiso un juego romántico.

El argumento de The Last Story es, sin duda, uno de los más originales y hermosos que hemos disfrutado en mucho tiempo en un juego de rol. Olvídate de una larga búsqueda por el mundo consiguiendo cristales de poder hasta enfrentarte al gran malo. Este juego no sólo plantea el amor imposible entre una muchacha de la nobleza y un mercenario plebeyo, sino que el conflicto principal, centrado en una raza de seres humaniones, los Gurak, separados de la sociedad, habla de las diferencias sociales y la discriminación. Fue la propia Nintendo la que aconsejó a Sakaguchi que diera un toque romántico al juego al principio del desarrollo. El resultado ha sido excelente.



Lo que debes saber para moverte por Lázulis

La aventura va a comenzar, es hora de que te sumerjas en el juego que Sakaguchi y su equipo han creado. Pero no lo hagas sin saber antes estas cosas tan útiles.



Si quieres sobrevivir a las batallas, mejora tus armas y armaduras en los talleres y comerciantes. Te piden dinero y objetos, pero el resultado merece la pena.



Visita la Biblioteca del castillo de Lázulis. En ella irás encontrando, a medida que avances en el juego, nuevos datos sobre Lázulis, el Errante, el Imperio y mucho más.



El Coliseo de la Ciudad de Lázulis puede combatir contra enemigos de todo tipo para ganar diferentes recompensas, muy útiles para avanzar en la aventura.



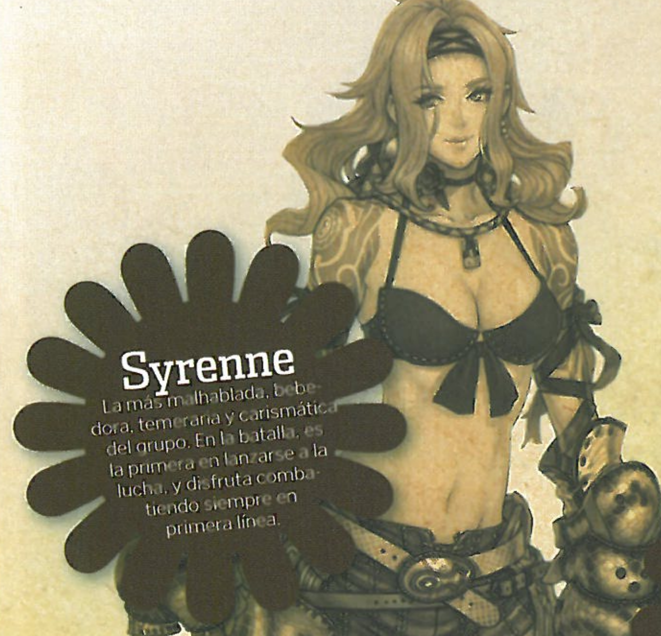
Los capítulos opcionales son fantásticos. Ayuda a quien te lo pida y vivirás aventuras en casas encantadas o combatirás con un kraken, por ponerte unos ejemplos.



El modo estratega se desbloquea ya avanzado el juego, y permite pausar la acción durante los combates para dar órdenes al equipo. Muy útil en las últimas batallas.



Los modos online son muy entretenidos: lucha contra otros jugadores o coopera para acabar con un monstruo usando las armas que ganadas en la aventura.



Syrenne

La más malhablada, bebedora, temeraria y carismática del grupo. En la batalla, es la primera en lanzarse a la lucha, y disfruta combatiendo siempre en primera línea.

Dagran

El líder del grupo de mercenarios protagonistas, conoció a Zael cuando este era sólo un chaval, y ha sido como su hermano mayor. Experto en técnicas defensivas.

Yurick

Es el más joven, pero no por ello el menos peligroso. Domina la magia ígnea, es callado y parece un tipo muy duro... aunque, cuidado: tiene miedo a los fantasmas.

10 claves para descubrir Kid Icarus Uprising

¿Aun no sabes por qué todo el mundo habla de Kid Icarus? En estas páginas vamos a repasar 10 claves para conocer a este nuevo héroe, Pit, que no es tan nuevo, pero que sin duda aún guarda muchos secretos para vosotros.





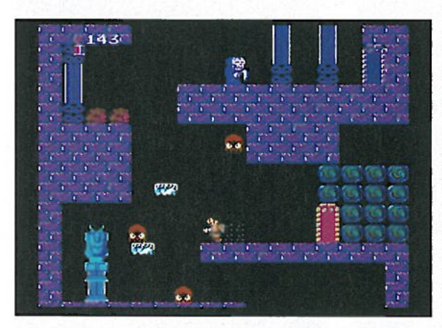


01

¿Quién es Pit?

Vaya, un ángel, ¿y de dónde vienen los ángeles?

Pues este concretamente nació en un juego de NES. Fue concebido por la mente de genios como Gunpei Yokoi o Toru Osawa, aunque ahora en realidad está en manos de Masahiro Sakurai, uno de los creadores de Kirby y actual responsable de los juegos de la saga Super Smash Bros. De hecho, él recuperó a Pit del olvido en SSB Brawl para Wii, y le dio la estética de dibujo animado que mantiene en Uprising.





03

¿A quién zurramos?

Y a la hora de la verdad, ¿quién son los rivales?

Están los surrealistas enemigos del juego original, como las serpientes con alas o los orbes de un solo ojo, y otros inspirados en la mitología como Cerbero, el perro gigante de tres cabezas. Pero, atención a esta sorpresa: ¡un nivel galáctico con piratas espaciales! Teniendo en cuenta que también hay malos con el aspecto de metroids, ¿será un guiñó a la saga de Samus?



02

¿Cómo juego?

¿Viene con una peana? ¡Pero a esto cómo se juega!

Kid Icarus es acción pura y dura, y por ello el sistema de control es muy especial: con el stick vamos a manejar a Pit y el stylus para mover el punto de mira por la pantalla (en las fases a pie, dando toques rápidos con el stylus moveremos la cámara). Esto permite apuntar a una velocidad inédita. Lo de la peana, o base para la consola, es para jugar más cómodamente: al tener un apoyo estable, no perderemos en ningún momento el efecto 3D.



04



¿Y el multijugador?

Me pirran los multi: ¿este juego podría convertirse en mi favorito?

El multijugador será muy potente, tanto online como en red local y para un máximo de seis jugadores simultáneos. Habrá dos modos principales:
-Light VS. Dark2: batallas 3 contra 3 en las que el equipo que logra derrotar a Ángel gana la batalla.
-Free for All: un todos contra todos en el que debes eliminar a todos los enemigos posibles.



05



¿Es difícil?

Todos dicen que será híperdificil, ¿y yo que soy tan torpe, cómo lo hago?

Kid Icarus tendrá un originalísimo sistema para que controlemos la dificultad de la aventura: un caldero al que podremos arrojar corazones (la moneda del juego) para bajar la dificultad del nivel, o apostarlos para aumentarla. A menor dificultad, más fácil nos será progresar. Y cuanto más difícil, mejores recompensas encontraremos en los niveles.





06

El arsenal

Con todas esas armas, Pit parece un Terminator.

A medida que juguemos al modo Historia, y como premio en los modos multijugador, en Kid Icarus iremos consiguiendo nuevas armas... ¡y habrá, literalmente, cientos! Estarán divididas en ocho tipos: las más brutales serán los bastones, las más rápidas las garras, las más contundentes los cañones, las más precisas los arcos... Al inicio de nivel elegiremos entre las disponibles.



08



Angel motero

Lo dicho, un ángel... del infierno. Fíjate qué pedazo de moto.

Por si Pit no tuviera bastante con surcar los cielos a toda velocidad, pilotará una especie de moto entre futurista y fantástica. Al estilo Nieto (otro Ángel) recorrerá las partes terrestres de los niveles, además de utilizar su poderoso armamento para "dar cera" a los enemigos. Aun está por ver en qué niveles podremos usarla.



07

Arsa, salao

Te partes: ¿pero qué es ese cofre con piernas?

Pues es surrealista, sí. Fíjate en los cofres o ítems que dejan algunos personajes al ser derrotados. Desde un sonriente pastel a un pez con un tesoro en el estómago. Todo un prodigio de imaginación... pero la palma será el cofre con las piernas más bonitas de los videojuegos.

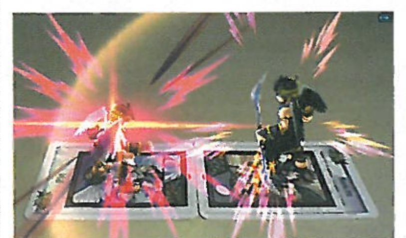


09

Con R.A.

Compatible con tarjetas de realidad aumentada.

Vendrá acompañado de un juego de cartas que cobrarán vida con la cámara 3DS. Al poner una frente a otra, los dos personajes lucharán automáticamente, y ganará el de mejores estadísticas técnicas. Estarán los personajes importantes y además habrá cartas de armas.



10

Concluyendo

Dime por qué deberíamos tener Kid Icarus Uprising.

¡Pues porque se lo merece! Será el juego de acción más intenso, original y completo de la temporada. Y nosotros apostamos porque irá incluso más allá: volverá a elevar a Pit a la altura de los grandes nombres de Nintendo, compartiendo fama con Link, Samus o Mario.



¿Y cómo es Pit?

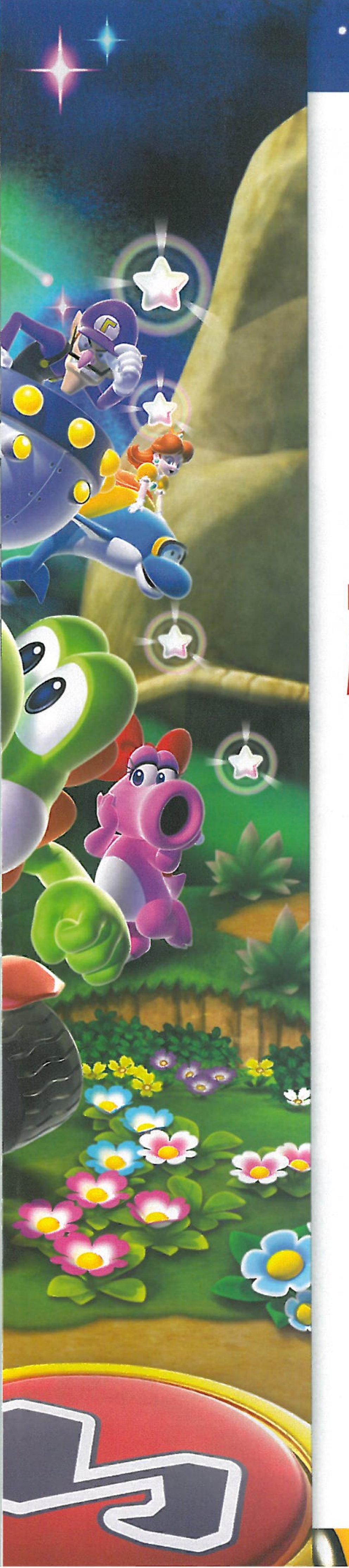
Un estudio sobre su personalidad.

- Nace el 19 de diciembre de 1986, o sea que tiene 25 añitos. No los aparenta, ya ves, pero es que siempre le han dicho que parece más joven.
- Es un tipo seguro de sí mismo, gracioso, pero de los que hacen reír, no de los que se ríen de ti.
- Siempre ha estado a la sombra de los grandes nombres de Nintendo, pero ahora le ha llegado su oportunidad. Y es plenamente consciente de que no puede fallar.
- Si estuviera en Facebook, tendría miles de amigos. Y en su muro podría poner: aquí, cargándome cientos de bichos con un orbs que no tiene precio.
- Puede manejar más de 100 armas, pero eso no significa que sea violento, sino simplemente habilidoso.
- Prefiere motos y tanques a coches y autobuses. Es una cuestión de velocidad y contundencia. Y que el casco le queda muy bien.




CONCURSO
THE LAST STORY
¿Ya has descubierto por qué The Last Story es uno de los juegos del año? Solo te queda comprobarlo por ti mismo. Participa y llévate una edición especial.
SORTEAMOS
10
Ediciones Especiales
The Last Story para Wii
THE LAST STORY LIMITED EDITION
Wii
Incluye juego + banda sonora + libro de arte
Para participar...
Envía un mensaje de texto al 27363 desde tu móvil poniendo: ntlaststory (espacio) una palabra que defina esta revista (espacio) tus datos personales
Ej.: ntlaststory(espacio)genial pacoruiz c/lopez4 badajoz
Coste SMS: 1,42€ IVA incl. AXEL SPRINGER S.A. tel 902111315 www.axelspringer.es Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida de 15 de febrero a 15 de marzo de 2012.
BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de marzo de 2012.
8. La redacción elegirá las 10 mejores respuestas.
Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales • Concurso organizado por Axel Springer España. Nintendo Ibérica S.A.U. no percibe retribución alguna del coste del envío del SMS.


MARIO PARTY 9





A fondo

EL JUEGO
Te contamos las novedades del party game más grande de 2012.

LA FECHA
El juego estará la venta el 2 de marzo.

¡LO JUGAMOS!
Así fue nuestra primera partida en las oficinas de Nintendo.

¡Nos colamos en su fiesta!

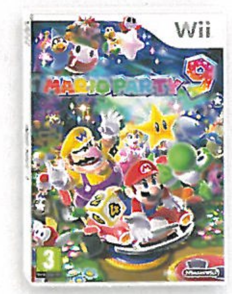
Súbete al coche de Mario y recorre junto a tres amigos tableros muy, pero muy locos.

Desde que **Mario Party 8** salió en Wii allá por 2007, ha llovido lo suyo. Sí, vale, la consola ha recibido titulazos multijugador como **Wii Sports Resort o Wii Party**, pero nada tiene el mismo sabor que recorrer un tablero convertido en Mario o alguno de sus amigos y enemigos, y picándonos por conseguir estrellas en los más variados minijuegos. Pues bien, la novena entrega sale por fin el 2 de marzo, y con **partidas más dinámicas y veloces.**

Mario en coche y pilotando

A Bowser hay que darle las gracias por su última villanía: ha robado **todas las miniestrellas** del firmamento del Reino Champiñón, y a Mario y sus amigos les toca buscarlas por todos los tableros del juego. Así que ya sabes, elige a tu personaje favorito, un escenario para jugar y a tirar los dados... pero, espera: esta vez hay algo diferente: **los 4 jugadores avanzamos juntos en un vehículo**. Y de verdad que la cosa mejora un montón. Las partidas son más ágiles y todo el mundo está siempre atento. Naturalmente, **tiramos el dado por turnos**, y el jugador al que le toque es el que sufre el efecto de la casilla en la que cae. Pero así **la cosa se vuelve más estratégica**: si elegimos un camino u otro, o tiramos con uno de los dados de diferentes cifras que acumulamos, nuestra decisión influye directamente sobre el rival que tira después: iconstantemente estás pensando en cómo ponerle la zancadilla al contrario! Porque esto sigue siendo una competición:





+info
Mario Party 9 está ya casi en las tiendas: **el 2 de marzo** nos llega su genial propuesta para 4 jugadores.

AVANZAREMOS TODOS JUNTOS: AHORA SIEMPRE TENDRÁS A TUS RIVALES A LA VISTA





gana quien acumule más miniestrellas, y la principal manera de hacerlo es triunfando en los minijuegos. Hay **más de 80 diferentes**, y todos se juegan sin necesidad de nunchuk, sólo **usando el mando** de diferentes maneras: pulsando cruceta y botones, agitándolo, apuntando a la pantalla...

La hora de minijugar

Desde disparar a un calamar gigante a cortar madera, pasando por perseguir a un rival por un laberinto, la variedad de mecánicas será total, incluidas novedades como... **¡las batallas con jefes finales!** Sí, dependiendo del tablero el jefe puede ser un Rey Boo, un Thwomp gigante o el mismo Bowser, y a los cuatro jugadores nos tocará colaborar para detenerle. Pero incluso aquí habrá pique: el que le cause más daño recibirá más miniestrellas, y habrá bonificación especial para quien dé el golpe de gracia.

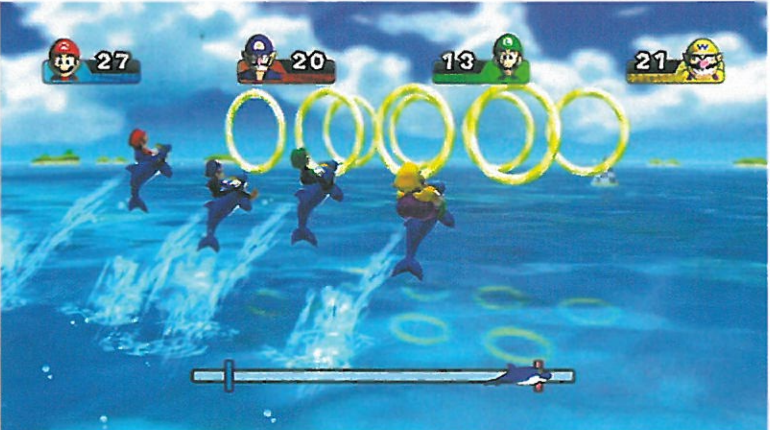
Naturalmente, seguirá habiendo minijuegos todos contra todos, por parejas y tres contra uno. Pero no serán la única manera de ganar miniestrellas. Los **tableros** estarán **llenos de sorpresas**: por ejemplo, fantasmas que nos perseguirán, o ratas que nos robarán miniestrellas que sólo recuperaremos si alcanzamos al animal antes de un numero determinado de turnos. Y, esto sí que es típico de la saga, la partida no se decidirá hasta el final, cuando se haga recuento, se adjudiquen miniestrellas por la eficacia en los minijuegos o número de tiradas, y se revele quién ha conseguido la superestrella de ganador.



Más de 80 minijuegos nuevos son el corazón de Mario Party 9. Se juegan sólo con el mando sin necesidad de Wii Motion Plus o nunchuk.

Nuevos modos para todos

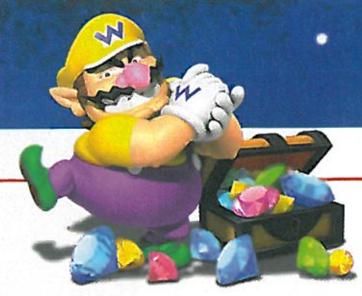
Esta vez, la diversión de Mario Party 9 no se queda en el tablero. El nuevo modo **Juego Libre** permitirá, por primera vez, disfrutar de los minijuegos por separado, y habrá un **modo Extra** con pruebas de bolos o puzles. Y todo, con unos gráficos preciosos: te podría parecer que en un "party game" esto no es lo más importante, pero lo cierto es que **el diseño de los tableros** (más inspirados en escenarios típicos de Mario que en las últimas entregas) o las animaciones de los personajes estarán cuidadísimos. Así que no sólo será un deleite jugable, sino también para la vista.



Puntería, coordinación, orientación... cada minijuego reta habilidades distintas.

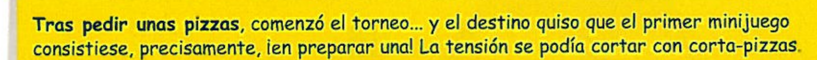


Los tableros estarán inspirados en juegos de Mario, y tendrán muchas sorpresas...

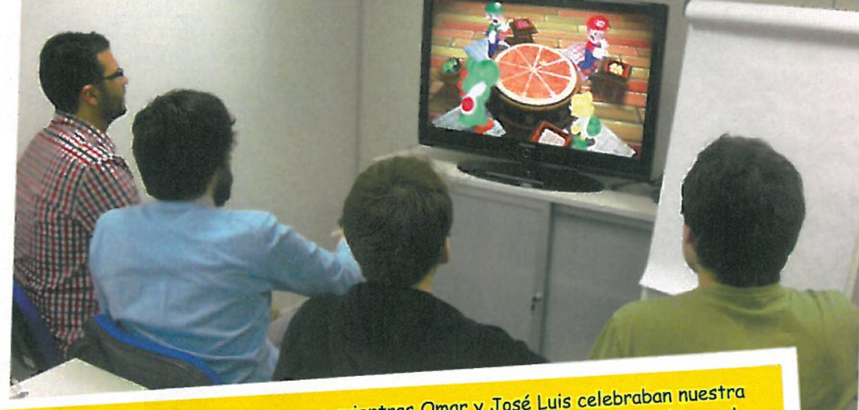


El desafío de los expertos

Nintendo nos invitó a sus oficinas para retarnos a una partida histórica: sus dos mejores hombres contra los nuestros. Había demasiado ego en juego.



Tras pedir unas pizzas, comenzó el torneo... y el destino quiso que el primer minijuego consistiese, precisamente, ¡en preparar una! La tensión se podía cortar con corta-pizzas.





Con la suerte a nuestro favor, Gustavo urdió un plan con Roberto para mantener al rival contra las cuerdas.



...pero Roberto prefirió llenar su saca, mientras Omar y José Luis celebraban nuestra crisis con diez estrellas por barba (literalmente). ¡Se lo estábamos poniendo a huevo...!



...hasta que nos pusimos las pilas. Ya no había ganas de risa.



Y de pronto, apareció el jefe final. Debíamos jugar unidos, pero TODO se decidía en esa última batalla...

¡Y quedamos empatados a 64 estrellas!, por culpa del "golpe de gracia" final de Omar. La suerte del barbudo... Un digno resultado para una partida reñidísima.

15 juegos confirmados para Wii U™

Estamos a punto de vivir una nueva etapa como jugadores Nintendo. Más adulta, cañera y salvaje. La nueva era de Wii U. Mira la lista de juegos que vienen y... nos darás la razón.





1 Assassins Creed

Compañía Ubisoft **Desarrollo** Uhisoft Canadá **Género** Acción/plataformas



Sabemos que la entrega anunciada por Ubisoft no será Revelations. Lo podemos confirmar porque lo ha dicho Yves Guillemot, el presidente de la compañía. Lo que no aclaró es si el anunciado AC, por el que todos suspiramos, será la (también) rumoreada conversión de AC3 o bien una nueva entrega, pero lo que sí parece claro es que el nuevo juego transcurrirá argumentalmente después de Revelations. El jefe de diseño de este último, Alexandre Breault, ha dicho en Computer&Videogames que el juego conectará las historias de Ezio y Altair y que responderá a muchos de los interrogantes que Auditore aun tiene que resolver.

Las últimas noticias sobre el juego vienen desde muy atrás; casi toda la información se produjo durante el E3, y desde entonces ha habido muy pocas novedades. De modo que aun tendremos que escuchar y leer bastantes rumores, aunque alguno curioso siempre hay, como el que sitúa el nuevo AC en plena revolución americana, y sugiere que a finales de marzo se anunciará de forma oficial. Sea como fuere, será interesante ver qué usos le darán al nuevo mando de juego, y si será título de lanzamiento.



NINTENDO QUIERE UNA LISTA DE LANZAMIENTOS FUERTE PARA EL ESTRENO Y LOS MESES SIGUIENTES.



2 Metro: Last Night

Compañía THQ **Desarrollo** 4A Games
Género Shooter 1ª Persona

Es el año 2034. Bajo las ruinas de una post-apocalíptica Moscú, en los túneles del metro, los supervivientes habían luchado a brazo partido contra los mutantes. Es el resultado del horror nuclear que se desató en la Tierra. Ahora la amenaza ha cambiado. Y en el papel de uno de los supervivientes, tenemos que buscar el arma definitiva para liberar a la humanidad. Así se presenta este shooter en primera persona, con toques de survival horror. En Metro Last Night será tan importante la habilidad en combate como el arte para explorar cada recodo del camino en nuestro avance por los túneles. La oscuridad y la ambientación serán señas de identidad del juego. Uno de sus puntos fuertes junto a un multijugador -online- que se estrena respecto a la entrega anterior. El juego lo está desarrollando un equipo ucraniano, 4A Games, que según hemos leído le ha pedido hasta 2013 a THQ para tener el juego a punto.



3 Dirt

Compañía Codemasters **Desarrollo** Codemasters **Género** Carreras

Tras lanzar F-1 2011 en 3DS, Codemasters sigue pensando en Nintendo para sus mejores juegos. El anuncio de DIRT no podía pasar desapercibido para la comunidad de fans de la velocidad. A la vista de Dirt3, una explosiva combinación de rally, nieve, barro y conducción precisa, la única duda que nos asalta es: ¿será esta la versión que llegue a Wii U o por el contrario crearán una nueva entrega?

4 Batman Arkham City

Compañía Warner BROS. Interactive **Desarrollo** Rocksteady Studios **Género:** Acción

En Arkham City viajamos al nuevo hogar de los delincuentes de Gotham. Y el viaje promete una historia atractiva, vertiginosa y llena de giros, en la que habrá combates multitudinarios, gadgets de todo tipo... y también sigilo. Según **Dax Gin**, de Rocksteady, la llegada de Wii U es emocionante, están observando la plataforma, estudiando todas las posibilidades para adaptarse y sacar el máximo partido.

LAS GRANDES COMPAÑÍAS YA HICIERON SU APUESTA EN EL E3. AHORA LLEGAN LOS RESULTADOS.



5 Killer Freaks from outer space

Compañía Ubisoft **Desarrollo** Ubisoft
Género Shooter 1ª Persona

Viciosas e insanas hordas de killer freaks han invadido el planeta. Estos rabbids mutados, con forma de ratas gigantes, dientes afilados y bigotes sangrientos, nos desafían a liquidar cuantos más mejor, en un shooter que no va a dejar a nadie indiferente. Ni por el tono, que habrá sentido del humor del bueno, ni por la calidad, que será exigente como nunca. Lo único de serie B en este juego será la temática...



6 Lego City Stories

Compañía THQ **Desarrollo** TT Games
Género Aventura

Después de innumerables juegos de Lego, le llega el turno al más ambicioso. En City Stories, viviremos acción y aventura en un mundo abierto, inmenso, donde todo recuerda vagamente a GTA, pero más "dulce". Más Lego. Sentiremos y actuaremos en la vida de esta ciudad y descubriremos otra forma de jugar.

7 Ninja Gaiden 3 Razor's Edge

Compañía Tecmo Koei **Desarrollo** Team Ninja **Género** Acción

Team Ninja ha confirmado que su Ninja Gaiden estará listo para el lanzamiento de Wii U. Y también, que será la aventura más diferente de Ryu Hayabusha gracias al nuevo control. Su idea es evolucionar desde el tipo de acción que proponía Ninja Gaiden DS, con toques en la pantalla para lanzar shurikens y mover a Ryu... pero haciéndonos sentir ante una nueva máquina.

8 Darksiders II

Compañía THQ **Desarrollo** Vigil Games **Género:** Acción



Esta versión será única; lo ha dicho Jay Fitzloff, de Vigil Games. No será una simple conversión con un set de controles único. Las declaraciones de David Adams, director del estudio, también hacen presagiar cosas buenas: "Wii U se convierte en poco tiempo en una plataforma para la que es fácil desarrollar". Y Colin Bonstead, director técnico, dice que esta versión será la mejor gracias a la potencia de la máquina. Además, Muerte, la nuevo protagonista, será también diferente a Guerra, del título original. La jugabilidad será una expansión natural de la primera entrega, pero se profundizará en algunos elementos como la progresión del personaje, que tendrá un amplio nivel de customización. Y agarraos: mucho de lo que hemos leído estos días sobre el juego llaman a filas a los fans de Zelda. Algunas opiniones lo sitúan en la senda de Skyward Sword.

EN BREVE, MÁS JUEGOS Y EXTRAS

Para que el artículo nos quede completo, os contamos de forma breve otras noticias sobre Wii U.



HIGH VOLTAGE Sí, sí, el equipo de Conduit forma parte de la lista oficial de desarrolladores de Wii U. ¿Estarán pensando en una nueva entrega?



RABBIDS Vale, su evolución "fea", los Killer Freaks, nos han llamado más la atención, pero los planes de Ubisoft les incluyen también.



MARIO BROS Mii No es el nombre oficial, pero la pantalla sí es de Wii U. Una plataformas mix de Miis y Marios. ¿Juegos estilo StreetPass?



MARIO KART Hideki Konno, el creador de la saga, ya ha manifestado su deseo de llevar MK a Wii U. Pero de momento no hay nada confirmado.



ZELDA HD No negaréis que estaba en la mente de todos. La demo que presentaron en el E3, con Zelda tan realista, nos dejó con ganas de más...



BATTLE MII & CHASE MII Estos minijuegos han servido como demo para probar la funcionalidad del mando, ¿darán el salto a juegos oficiales?



9 Aliens: Colonial Marines

Compañía SEGA **Desarrollo** Gearbox
Género Shooter 1ªPersona

Lo primero que supimos tras el anuncio de Aliens es que sería jugable con la televisión apagada. Bastaría la pantalla del mando para convertirnos en un implacable marine. Mando que también tendría otras utilidades: por ejemplo, se convertiría en el rastreador de enemigos y amigos por movimiento. Moviendo el mando alrededor, harías que aparecieran en la pantalla delatoras siluetas; o haría las funciones de mapa interactivo.

Dejando a un lado estas funciones, os contamos que la aventura de Sega estará más orientada a la acción que al terror. Como la película, da miedo, da angustia, pero habrá altísimos niveles de acción porque al final se trata de vencer a la bestia y a sus ganas de reproducirse. La cosa está que arde. Se acerca la fecha y el juego ha debido avanzar lo suyo. La gente de Gearbox ya ha dicho que hay muchas ideas por hacer en Wii U. ¿Lo veremos en su lanzamiento?



10 Pikmin 3

Compañía Nintendo **Desarrollo** Nintendo **Género:** Estrategia

El viejo sueño de los fans de Pikmin, de Miyamoto, de los que amáis la estrategia, por fin va a hacerse realidad. Pero en Wii U. Es verdad que el equipo de desarrollo llevaba tanto tiempo trabajando en la versión de Wii, que se ha decidido trasladar directamente muchas de esas cosas a la versión de Wii U. Pero habrá muchas novedades y sorpresas, interacción con el mando como solo estos chicos saben hacer, y una historia detrás que seguro nos hará olvidar todo el tiempo de espera.



11 Super Smash Bros Next

Compañía Nintendo
Desarrollo Nintendo/Masahiro Sakurai **Género** Lucha

Satoru Iwata anunció una nueva entrega de Smash BROS. para Wii U y 3DS en el pasado E3. Fue un anuncio sin precedentes. Nunca dos proyectos de Smash BROS habían concurrido en dos sistemas. Mientras tanto, Masahiro Sakurai, que da los últimos toques a Kid Icarus, ha ido lanzando mensajes que sitúan este desarrollo apenas en el inicio. Y otro que nos gusta más: Sakurai no quiere hacer una extensión de Melee o Brawl. ¿En qué estará pensando?



12 Dragon Quest X

Compañía Square Enix **Desarrollo** Square Enix **Género** RPG

Es uno de los últimos juegazos confirmados, aunque también contaremos con una versión específica para Wii, o eso al menos ha comunicado Square Enix. Será un RPG online con equipos que se formarán entre usuarios de todo el mundo. Aunque la de Wii U será más bonita, y compatible con la de Wii, de modo que visitaréis el mismo mundo.


©SQUARE ENIX

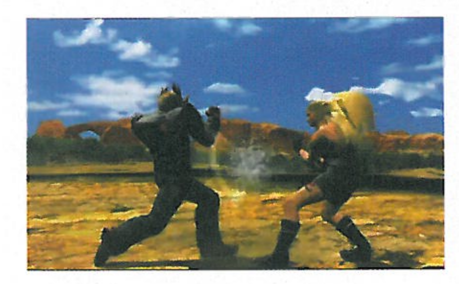

©SQUARE ENIX



13 Project Cars

Compañía N/D **Desarrollo** Slightly Mad Studios **Género** Carreras

Los creadores de NFS Shift y Shift 2 anuncian más carreras y confirman su presencia en Wii U. Su Project Cars, que ha sido anunciando recientemente por parte del estudio, ya lo han definido como la simulación de coches definitiva. Seguro que es por su explosivo modo franquicia, en el que podrás personalizar tu carrera empezando como piloto de karts, a lo Fernando Alonso. De ahí podrás saltar al rally, los touring cars, GT, Le Mans, labrándote una carrera profesional. Y aunque gráficamente es de infarto, ya hablan de su componente estratégico como su punto clave. Si además juegas con un amigo, podrás ser copiloto. Y lo más sorprendente: el estudio lo está desarrollando en colaboración con los jugadores.



14 Tekken

Compañía Namco Bandai **Desarrollo** Namco Bandai **Género** Lucha

Después de vender más de 40 millones de unidades, Tekken da el doble salto a Nintendo. La versión de 3DS está en las reviews de este número, y la de Wii U, lista para sorprendernos con su lista de novedades. Según las informaciones publicadas hasta el momento, esta versión se basará en Tekken 6, pero contará con características únicas para jugar con el controller, específicamente con la posibilidad de jugar desde el mando sin usar la televisión. Se apuesta también por la opción de crear nuestros propios niveles, e ir añadiendo objetos en tiempo real para crear obstáculos a nuestros oponentes.

15 Ghost Recon Online

Compañía Ubisoft **Desarrollo** Ubisoft Canadá **Género** Shooter online

Ubisoft va a apostar fuerte por Wii U. Además de los dos juegos de este reportaje, acaban de anunciar que trabajan en un MMO de nueva creación.

Lo de Ghost Recon es un shooter táctico online multijugador, en el que el controller va a ser una parte clave. Desde ahí dirigiremos las operaciones y daremos indicaciones al equipo: puntos clave para atacar, reunirnos, incluso comunicarnos con el micrófono del mando.

En Ghost Recon, tu progreso online será medido continuamente por la consola. Habrá una cuenta personalizada y una lista segura pero flexible de amigos, y podrás ver qué están haciendo y qué han conquistado. Los servicios online estarán siempre disponibles y la Wii U estará siempre conectada.

Novedades



Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación





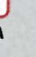


EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ · SEXO · DROGAS · MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.









PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.











NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...

















REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii





The Last Story

El rol japonés alcanza una vez más la excelencia en Wii de la mano del creador de la saga Final Fantasy.



Wii

- Rol
- Mistwalker
- De 1 a 6 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 49,95 €
- 24 de febrero
- **Argumento**
  El mundo se está marchitando poco a poco por causas desconocidas, y por si fuera poco hay guerra contra la raza Gurak.

NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Ya llega a nuestras manos uno de los juegos más esperados por los nintenderos: desde su anuncio, levantó grandes expectativas debido en gran parte a los imponentes nombres que tiene detrás: el creador **Hironobu Sakaguchi** y el compositor **Nobuo Uematsu**, conocidos por su trabajo en la saga Final Fantasy. ¿Está la nueva obra a la altura de tan célebre legado? Te daremos una pista: puedes seguir leyendo con optimismo.

Un juego "fantástico"

Lo cierto es que The Last Story podría considerarse el heredero espiritual de la más auténtica **esencia Final Fantasy**, ya que incluso el nombre parece un guiño a la saga que creó Sakaguchi. Hacía muchos años que el genio japonés no se involucraba tan activamente en un desarrollo, y su intención no ha sido otra que crear el título más ambicioso y brillante desde que dejó Square Enix. Para ello, junto con su actual estudio Mistwalker se ha encargado de combinar los ingredientes con los que él mismo contribuyó a definir el género del rol: un épico desarrollo de fantasía medieval hilado por una fuerte carga argumental, que al principio parece simple pero se va volviendo más compleja e interesante, y al que añade un sistema jugable novedoso y más dinámico que nunca.

La historia de The Last Story sigue pautas clásicas de los mejores juegos de rol: un cuento de castillos y caballeros en un mundo en guerra, en el que poco a poco nos vamos dando cuenta de una gran amenaza que pone en peligro a todos. Nuestro protagonista es **Zael, un joven mercenario** cuyos mayores sueños son convertirse en caballero y estar junto a cierta muchacha de noble cuna. Sin embargo, a lo largo de su aventura irá descubriendo que lo importante no es lograr dichos objetivos, sino recorrer el camino más digno para alcanzarlos. Por suerte, Zael es un chico puro de corazón y fuerte de espíritu, y además será el elegido desde el principio del juego para poseer el inmenso poder de la Errante, el cual por cierto juega un papel fundamental en los combates. Cada vez que activamos su poder (magnetismo) en el transcurso de una batalla, hacemos más daño a los enemigos y recuperamos energía



Hay muchos combates contra jefes, y en cada uno debemos emplear estrategias distintas y aprovechar sus puntos débiles.



El castillo de Lázulis es uno de los lugares más importantes... y más visitados. Allí viven el conde Arganan y su sobrina Calista.



Como es habitual en el rol hay diferentes hechizos, aunque aquí cada personaje está especializado en un elemento concreto.

Antes de luchar, es mejor pensar un poco

Previamente a cada batalla podemos observar el pelotón enemigo para fijarnos en sus posiciones y en la especialidad de cada uno. Para que os hagáis una idea, conviene encargarse primero de: líder, sanadores y hechiceros.



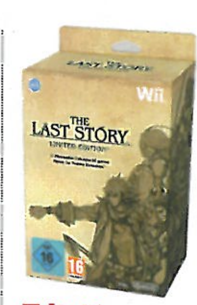




al golpearlos, aunque también provocamos que los oponentes fijen toda su atención en nosotros. No obstante, esto último viene de perlas cuando queremos dar tiempo a nuestros compañeros para realizar sus conjuros sin ser incordiados.

La satisfacción de pelear

Lo cierto es que los combates son una mezcla genial de estrategia y acción, todo un ejemplo a seguir para el futuro del género. Se desarrollan en tiempo real, y con la configuración por defecto atacamos automáticamente al acercarnos a un enemigo, pero también podemos escoger en el menú un ágil y recomendable control manual, ¡probadlo! En ambos casos tenemos también la elección de usar wiimote y nunchuk o el mando clásico; los dos funcionan muy bien, aunque el mando clásico proporciona un mayor control de la cámara. Por otra parte, y como en todo buen juego de rol, los personajes disponen de diferentes conjuros y habilidades. Las magias se materializan como círculos en el campo de batalla, y si por ejemplo nos colocamos encima de un círculo de curación de un aliado recuperamos salud gradualmente. Así que más os vale no perder de vista a vuestros sanadores, ¿no os parece? La cosa no acaba ahí, ya que gracias al vendaval de Zael podemos dispersar estos círculos y así ampliar los efectos de las magias aliadas y anular las enemigas. Es un sistema sencillo de jugar, pero dominarlo supone todo un reto y lo mejor es que el ritmo



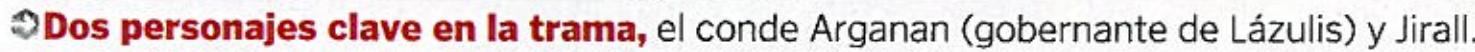
Edición especial

Incluye la caja de coleccionista SteelBook, el juego en sí, y el paquete The Elements Of The Last Story.

LOS COMBATES SON UNA MEZCLA GENIAL DE ESTRATEGIA Y ACCIÓN.







Dos personajes clave en la trama, el conde Arganan (gobernante de Lázulis) y Jirall.



Lázulis está llena de vida y de cosas para hacer. Explorar sus callejones es una delicia.

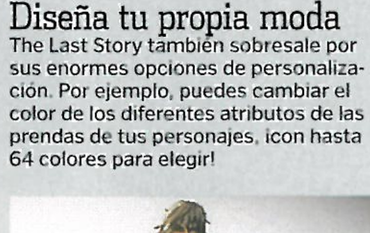


Acción con cabeza

El juego apuesta por un enfoque orientado a la acción, sin renunciar a elementos característicos del género.

Diseña tu propia moda

The Last Story también sobresale por sus enormes opciones de personalización. Por ejemplo, puedes cambiar el color de los diferentes atributos de las prendas de tus personajes, ¡con hasta 64 colores para elegir!





jugable evoluciona de una manera en la que **el jugador siempre está aprendiendo nuevos "truquitos"** para hacer frente a los enemigos con eficacia.

Desde luego, The Last Story se distingue porque no es como otros RPG en los que nos pasamos el juego luchando prácticamente igual: aquí cada **combate tiene un planteamiento diferente** y requiere unas estrategias u otras, y los numerosos jefes cuentan con distintos puntos débiles que debemos tener en cuenta para acabar con ellos.

El camino del caballero

Otro elemento muy destacable es el terreno de batalla, que es más importante que nunca en un RPG de acción y añade mucha profundidad: cubrirse tras las paredes mientras apuntamos con la ballesta y destruir partes del techo para que caigan encima de los enemigos, son algunas de las posibilidades. El modo online (cooperativo y competitivo hasta seis jugadores) pone la guinda, y lo único que echamos en falta de la aventura individual es un par de ciudades más que aporten mayor variedad y amplíen la duración, no tan extensa como otros RPG. Eso sí, su única ciudad (Lázulis) es probablemente la mejor que se ha construido en Wii, con un sinfín de detalles y personajes, y en torno a ella se desarrollan con maestría tanto los acontecimientos principales como las muchas misiones y capítulos opcionales. En definitiva, **inspiradísimo e imprescindible.**

LA CIUDAD DE LÁZULIS ES PROBABLEMENTE LA MEJOR QUE SE HA HECHO EN Wii.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Gran trabajo tanto en diseño de escenarios como en modelados y animaciones de los personajes.

Diversión ★★★★
Su equilibrio entre una trama absorbente y unos buenos y variados combates, es excepcional.

Multijugador ★★★★
El online para hasta 6 jugadores te dará muchas alegrías, tanto en cooperativo como en competitivo.

Duración ★★★★
La historia principal dura 25 horas, pero hay largas misiones secundarias y un gran multijugador.

Lo mejor y lo peor

Combates muy bien planteados, gráficos y banda sonora excelentes, buena trama.

No es tan largo como otros juegos del género, pero el multijugador lo compensa.

Nuestra opinión

Otra exclusiva rolera extraordinaria en Wii

The Last Story es un más que serio candidato a mejor juego para Wii de 2012 y una experiencia impecable en todos sus sentidos. La aventura individual por sí sola ya es una pasada, pero el online lo redondea aún más.

Te gustará...

Más que... Xenoblade Chronicles



Menos que... Legend of Zelda: Skyward Sword

Total





- Minijuegos/Deportivo
- Sega
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- No tiene voces
- 49,95 €
- Ya a la venta
- Argumento

Las dos mayores familias de los videojuegos vuelven a medir sus fuerzas, reflejos y habilidad en docenas de minijuegos deportivos.

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii



EL DATO

57 desafíos con sus respectivas medallas, 200 pins por coleccionar y modo Fiesta para cuatro.

Mario & Sonic en los JJOO London 2012

La primera olimpiada 3D bate récord en cantidad y variedad.

Con puntualidad británica y las agujetas de Wii aun a cuestas, los héroes de la deportividad debutan en 3DS, pero con el barullo de la ceremonia inaugural, han pasado olímpicamente de invitar a Bowser y Eggman, quienes deciden boicotear los Juegos llenando la ciudad de niebla... aunque lo suyo habría sido despejarla.

Ante el frío, ¡entra en calor!

Así empieza el **renovado modo historia**, que abandona ese desarrollo de aventura RPG que tanto nos gustó en los JJOO de Invierno, y lo sustituye por una sucesión de actos teatrales en forma de vídeos con diálogos que dan paso a los minijuegos, en los que el deporte es sólo una excusa para pulsar botones, deslizar el puntero o gritar al micro, entre otras lindezas. Aunque el argumento no destaca por su originalidad, se nota que Sega se ha esforzado en **recrear localizaciones reales**, desde el Olympic Stadium hasta la emblemática Torre de Londres o Hyde Park, por chocante que resulte ver a Mario y Sonic en estos entornos.

Sin embargo, el protagonismo sigue recayendo en los minijuegos, mucho más cortos y variados que de costumbre, aunque no se profundiza en ninguno. Los hay tan superficiales como



Una amistad consolidada

Es la sexta competición olímpica de Mario y Sonic, tras las dos versiones Wii/DS de **Pekín** (2007), otras dos de **Vancouver** (2009) y la recién lanzada en Wii.

Se abre el telón y aparece un fontanero con un erizo

No es un chiste, sino el modo Historia, que se divide en episodios con su telón de teatro y todo. La trama varía según se elija a Mario o Sonic, aunque en ambas nos enfrentamos a réplicas espectrales de Waluigi, Silver, DK, Bowsy y Cía. a través de minijuegos, que siempre se pueden jugar por separado.







Las animaciones de las chicas (Peach, Amy, Daisy y Blaze) en gimnasia rítmica son soberbias, y lo de trazar círculos con el stylus para reproducirlos con la cinta es genial.



En fútbol nos limitamos a apuntar con el stick y chutar a portería cuando nos pasan el balón. Aunque llegan a aparecer dos porteros, se le coge el tranquillo sin problema.

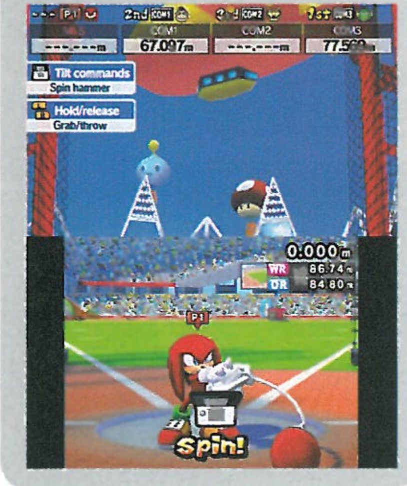


Ejercicio dactilar

Las pruebas que más cansan son las de ciclismo: sprint, ómnium, keirin, y BMX, cuatro categorías donde pulsar A a toda velocidad.

Citius, Altius, Fortius

Hay pruebas de concentración, delicadeza, repetición, reflejos y equilibrio, mediante controles por dedos, botones, inclinación, stick, stylus, movimiento o micrófono. Aquí, giras la consola en círculos para lanzar el martillo.



el tenis de mesa o el bádminton, cuyo arbitrario control se reduce a pulsar un botón a tiempo, y otros tan divertidos como el tiro con arco en equipo, que usa el giroscopio para mover la cámara en plan Ocarina of Time; natación a braza, donde soplamos al micrófono para coger aire; o triple salto, que nos pone a tocar la pantalla alternativamente con dos dedos. También nos hemos reído a gusto con remo, que se controla sacudiendo la consola hacia la cara (cuidado con estampárosla), o natación sincronizada, que sigue el estilo Guitar Hero.

Competición sin fantasía

Pero aquí viene la gran pega, y es la incomprensible **ausencia de los eventos fantasía**, una de las mayores bazas de la saga. Lo más parecido son las carreras de bicis BMX, por los turbos, curvas y saltos en los que inclinamos la consola para aterrizar, al igual que en salto

POCOS JUEGOS APROVECHAN LOS CONTROLES DE 3DS DE UN MODO TAN VERSÁTIL.

ecuestre. Para compensar este desliz, se ha incluido el **modo Fiesta Mix**, que añade una dosis de azar al multijugador, cuyas opciones online se reducen a las retadoras clasificaciones mundiales.

Por último, queremos romper una jabalina a favor de los pulidos modelados de los personajes, que nada tienen que envidiar a los de Wii. Y aunque las 3D se hacen incompatibles con los juegos más moviditos, su efecto en salto de trampolín con vista cenital se sale.

Lástima que le hayan faltado los eventos nintenderos, el online y una historia más interesante para llevarse el oro.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Personajes sólidos y bien animados, pero falta detalle en los edificios. El público, muy pixelado.

Diversión ★★★☆
No ofrece profundidad, pero sí variedad y partidas muy personalizables. Ciertos controles triunfan.

Multijugador ★★★☆
El modo batalla naval se puede jugar en multijugador local, y mola bastante para pasar un buen rato.

Duración ★★★☆
55 disciplinas más dos multidisciplinares, medallas de oro muy chungas y pins coleccionables.

Lo mejor y lo peor

La amplia variedad de formas de jugar. El multijugador local. Los guiños londinenses.

Que no tenga eventos Fantasía. Sin online. Algunos minijuegos son muy "chorras".

Nuestra opinión

Que den comienzo los Minijuegos Olímpicos

Mario y Sonic abandonan sus respectivos universos para acercarse al mundo real, y aunque se echa de menos la locura arcade de los eventos fantasía, los múltiples minijuegos exprimen las funciones de 3DS como pocos.

Te gustará...

Más que... Dual Pen Sports

Menos que... Sonic Generations



Total

84

Tekken 3D
Prime Edition

EL DATO
Recupera los escenarios más conocidos, y añade 9 nuevos con elementos destruibles.

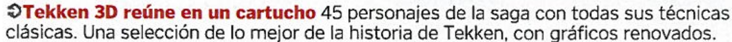


- Lucha
- Namco Bandai
- De 1 a 2 (2 online)
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 45,95 €
- Ya a la venta
- **Argumento**
  45 míticos luchadores de la saga Tekken se reúnen para pelear en las batallas uno contra uno más realistas y contundentes de 3DS.

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · **JUEGO ONLINE**
STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

¿Quién es el mejor luchador del planeta? Aquel que gana el Torneo del Puño de Hierro, la competición que enfrenta a expertos de todas las disciplinas. Una batalla que se celebra en 3DS... y cuyo premio es el poder absoluto.




Tekken 3D reúne en un cartucho 45 personajes de la saga con todas sus técnicas clásicas. Una selección de lo mejor de la historia de Tekken, con gráficos renovados.


Heihachi, Jin, King, Paul... Nombres que reconocen todos los amantes del género. Aunque en este cartucho no se incluye un modo Historia, sí que están sus biografías.



Puños y pies o armas letales...

El control permite dominar muchos ataques en poco tiempo. Los combos quedan para los expertos.

La película, en 3D

El cartucho incluye la película **Tekken Blood Vengeance**, 92 minutos de acción 3D que en España sólo se habían editado con la reciente recopilación Tekken Hybrid de PS3. La trama se desarrolla entre Tekken 5 y 6 y ha sido escrita por **Dai Sato**, guionista de animes como Cowboy Bebop y del reciente **Resident Evil Revelations** de 3DS.


La amistad entre Ling Xiaoyu y Alisa, agentes rivales, es el tema de la peli.


Por supuesto, los miembros del clan Mishima conspiran y pelean entre ellos.



La película sólo puedes disfrutarla en 3D sin gafas en esta versión 3DS.

Nintendo 3DS tiene seducidas a las compañías japonesas: no hay franquicia importante que no esté presente o vaya a estarlo en breve en su catálogo. Incluso series a priori poco "nintenderas", como **Tekken**, llegan a la máquina... y de qué forma. El único representante de esta saga de lucha, estandarte de **Namco Bandai**, del que habíamos disfrutado era el "simplemente correcto" **Tekken Advance** para GBA (2002). Pero ahora, Tekken llega a 3DS con la brutal cifra de 45 luchadores y el mismito estilo de lucha que exhibe en las consolas de sobremesa.

Tú puedes ser luchador

Tekken Prime Edition ofrece **batallas uno contra uno** clásicas: dos barras de vida, un contador de tiempo y... que gane el mejor. Y la jugabilidad es casi, casi 3D. Nos explicamos: pulsando a izquierda y derecha en el stick o la cruceta (es más precisa esta última) desplazamos a los personajes en 2D hacia adelante o hacia atrás; de hecho, los combates puedes disputarse sólo en dos dimensiones. Pero, si pulsamos rápidamente dos veces arriba y abajo, nuestro personaje hace **una esquiva lateral** y comienza a **desplazarse hacia el lado**. No es tan natural como el movimiento 3D completo de juegos como Dead or Alive, pero sí un recurso importante en batalla que puede marcar la diferencia. La otra seña de identidad es que sus combates son **más accesibles para principiantes** que los de otras franquicias. Se realizan golpes contundentes con combinaciones muy sencillas de botones y cruceta, y en unos minutos es posible tener **un dominio decente de un personaje**. Y, además, como estos se desplazan un pelín más lento que en otros juegos, es fácil hacerse al ritmo de las peleas. Pero lo mejor es que,



Con el apoyo de... ¿Ono?

El juego es tan bueno que hasta **Yoshinori Ono** (Street Fighter) lo promocionó en un divertido vídeo junta a **Katsuhiro Harada** (Tekken).

Supertest 3 juegos de lucha a examen

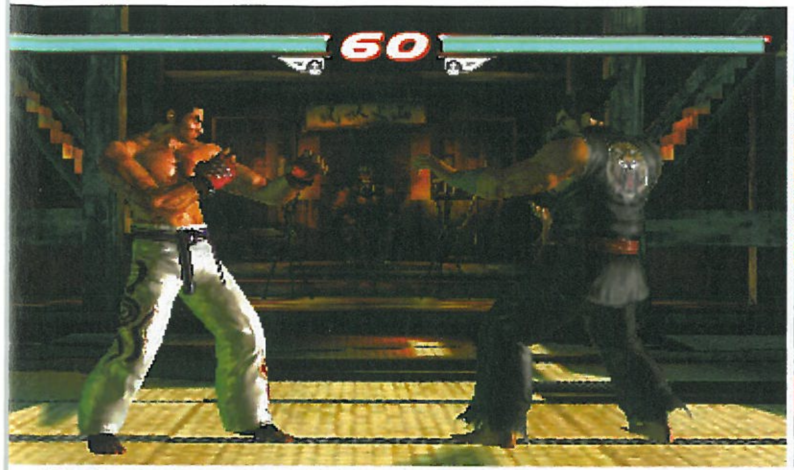
3DS ya cuenta con un trinidad de juegos de lucha uno contra uno envidiable: todos con una enorme calidad técnica y jugable, y con un potente modo online. Era imposible impedir que estos tres luchadores se enfrentaran en la batalla definitiva.

	DEAD OR ALIVE Dimensions		CONCLUSIÓN
 **El juego de lucha 2D** por excelencia. Se pelea a una velocidad endiablada, así que prepara tus reflejos. Las magias y especiales son muy importantes, y exigen mucha habilidad para ejecutarlas.	 **3D totales:** DoA permite total libertad de desplazamiento por el escenario. El sistema de lucha se basa en los reflejos para contrarrestar ataques del contrario, y los combates son muy rápidos.	 **Una mezcla:** se lucha en 2D pero permite esquivas tridimensionales. No tan demencialmente veloz como sus rivales, la diferencia la marca el conocer el amplio elenco de combos de tu personaje.	**Sistema de Lucha** DoA es rápido y divertido, Tekken profundo y satisfactorio... pero **Street Fighter es el más exigente y emocionante**: tienes que ser rápido, técnico y hábil. O te pegarán una paliza, sobretodo en el modo online.
 **Qué decir de Chun Li,** Ryu, Ken o Guile... los personajes más carismáticos de la historia de la lucha. 35 en total, con cada uno se pelea de manera distinta y hay que conocerlos para sacarles partido.	 **Las chicas más explosivas** y expertos en artes marciales entre los que destaca Ryu Hayabusa (Ninja Gaiden). 24 en total, pero se lucha parecido con todos, pues tienen el mismo control básico.	 **Héroes míticos** expertos en diferentes estilos de lucha, cada uno con muchos ataques y combos únicos. Se quedan cerca de Street Fighter por carisma, y ganan por número: 45, ni más ni menos.	**Luchadores** DoA está un pelín descolgado en este apartado. Quedan dos juegos con héroes maravillosos y con estilos de lucha muy distintos, pero al final **Tekken saca músculo y se impone por su mayor número.**
 **El modo arcade** tiene una trama exclusiva para cada personaje con sus propios jefes, hay modo online y un espectacular modo de combate de figuritas vía StreetPass. ¡Qué completo!	 **Chronicle es un modo Historia** que repasa todos los capítulos de la saga, hay un modo arcade, uno Survivor, combates por parejas, modo online y StreetPass para intercambiar figuritas.	 **Sin modo Historia,** lo compensa con modo arcade, Supervivencia, peleas online e intercambio de cartas por StreetPass. Y tiene un extra genial, claro, la peli Tekken Blood Vengeance.	**Modos** Completo en todos los aspectos y con buenos modos Online y StreetPass, **DoA logra imponerse por ofrecer más modos** para un jugador que el resto de sus rivales.
 **Con excelente nivel en personajes,** escenarios y animaciones, lo mejor de Street Fighter es su estética de cómic llena de color. La posibilidad de jugar con una cámara lateral añade espectáculo.	 **Bueno en todos los aspectos:** personajes muy detallados y animaciones fluidas, puede presumir además de los escenarios más grandes e interactivos de esta comparativa... y del género.	 **De fluidez extraordinaria,** alcanza los 60 fps hasta con las 3D activadas (que, por cierto, están muy logradas). Buenos modelos de los personajes y, eso sí, algunos escenarios son un pelín sosillos.	**Calidad Técnica** El apartado más ajustado, porque los tres son muy buenos. Pero **Street Fighter consigue la victoria gracias a su colorido y el aspecto de sus personajes**, que le hacen el más vistoso.

3 guerreros, pero un solo ganador

Vaya pelea, amigos, los tres juegos han ganado algún asalto. Pero, al final, **Street Fighter** despunta en las facetas más importantes. Eso sí, Tekken le sigue muy de cerca, así que pruébalo, porque su estilo de lucha gusta más a muchos jugadores. **Acabamos con un tópico, pero porque es verdad: en esta batalla entre 3 titanes, ha ganado la 3DS.**





En el modo Superviviente, afrontamos serie de combates con un sola barra de vida.



Hay escenarios con zonas interconectadas, a las que pasamos rompiendo obstáculos.



Bailando en el escenario

Pulsando izquierda o derecha nos desplazamos en 2D. Pero podemos andar hacia los laterales, logrando así jugabilidad 3D.

765 cartas Tekken

Las desbloqueas ganando series de combates en el modo Supervivencia, y son ilustraciones de todos los personajes del juego en diferentes poses. Pero la única forma de conseguirlas todas es intercambiarlas vía StreetPass.



cuando profundizas, descubres **que Tekken es un mundo**: cada personaje lucha de manera distinta y todos superan con creces los 100 ataques y tienen **combos larguísimos** solo para maestros. Comenzarás a enlazar ataques a la velocidad del rayo, aprenderás a pillar a los personajes **por los lados o por la espalda** y realizar así otros movimientos... y estarás enganchado a un juego que compite en profundidad con el mismísimo Street Fighter IV.

Lucha realmente impactante

Tekken adereza su calidad jugable con buenas dosis de **espectáculo**. Aunque sólo unos cuantos personajes tienen "magias" y hay algunos luchadores robot o incluso animales, en general sus protagonistas son realistas, pero **ejecutan llaves alucinantes** y perfectamente animadas. Muchas, además, las reconocerán los practicantes de artes marciales, pues entre tanto luchador, todos los estilos están representados. El efecto 3D está muy conseguido, aunque es estético y no afecta a los combates.

LA FLUIDEZ DE LA ACCIÓN ES ALUCINANTE, INCLUSO CON EL 3D AL MÁXIMO

Lo único criticable del juego es que **no hay un modo Historia** como tal, que narre argumento alguno, aunque si el típico modo arcade con enemigos propios para cada personaje, un divertido modo Supervivencia y, claro, **las batallas en red local y online**: y es que, con tantos luchadores y tantos combos por descubrir, en el multijugador es donde Tekken se hace más grande.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Buenos personajes, escenarios correctos y una fluidez y una profundidad 3D soberbias.

Diversión ★★★★
Enorme: pronto dominamos las técnicas básicas de los luchadores, y luego es un juego profundo.

Multijugador ★★★★
El primer Tekken portátil con modo online. Lucha con amigos o jugadores de todo el mundo.

Duración ★★★★
Aunque le falte un modo Historia, es bastante completo, y el modo online garantiza horas y horas.

Lo mejor y lo peor

☺ Cada luchador tiene su propio estilo y montones de golpes y combos por descubrir.

☹ Se echa de menos un modo con historia. Y algunos escenarios están pelín vacíos.

Nuestra opinión

Bienvenido a 3DS, querido Tekken

Si Tekken es una leyenda de la lucha es porque combina como nadie accesibilidad para todos los jugadores, profundidad y espectáculo. Y encima, su modo online permite vivirlo como nunca hasta ahora en una portátil.

Te gustará...

Más que...



Dead or Alive Dimensions

Menos que...

Super Street Fighter IV 3D

Total

90



- Aventura de Acción
- Namco Bandai
- 1 Jugador
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 45,95 €
- Ya a la venta
- **Argumento**
Luffy y la tripulación del Thousand Sunny están atrapados en un mágico archipiélago. ¡Deben descubrir su secreto para escapar!

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii



One Piece Unlimited Cruise SP

Luffy y sus piratas viajan por un océano en 3D.

Una de las más afamadas series de anime de esta generación, y muy digna heredera de Dragon Ball, está a punto de debutar en 3DS. En One Piece Unlimited Cruise SP revivimos el juego de Wii titulado **El Tesoro bajo las Olas**, donde Luffy, su tripulación y el monstruo Gabri deben resolver el misterio de un archipiélago en el que habitó una antigua civilización.

Piratas y peleones

En esta aventura de acción manejamos a **los 9 miembros** de la tripulación del Thousand Sunny (eligiendo al que queramos de entre los que vamos desbloqueado) y **recorremos cinco islas** de variada ambientación, repletas de grutas secretas, cofres y muchos enemigos y jefes finales. La mecánica siempre es la misma: llegamos a una isla y vamos desbloqueando sus diferentes zonas consiguiendo energía para Gabri, nuestro misterioso aliado, y una serie de objetos concretos. Tras desbloquear todas las zonas, llegaremos al jefe final de la isla, un viejo conocido de la serie de anime, como el Pacifista, Buggy o alguno más que no podemos desvelar. Es un planteamiento que al principio engancha pero que termina repitiéndose mucho, porque en todas las islas se desarrolla igual y porque a veces es muy



Y tiene una secuela

En Wii salió una segunda parte: **El Despertar de un Héroe**. La versión japonesa del juego de 3DS incluye las dos entregas. Aquí habrá que esperar a ver si se lanza la segunda.

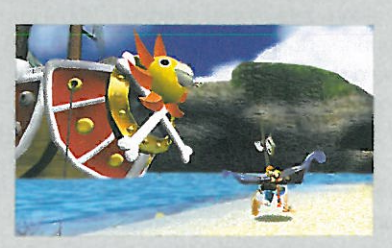
EL DATO

Hay 9 personajes jugables y 30 jefes finales, y todos los villanos del manga y de la serie de anime.

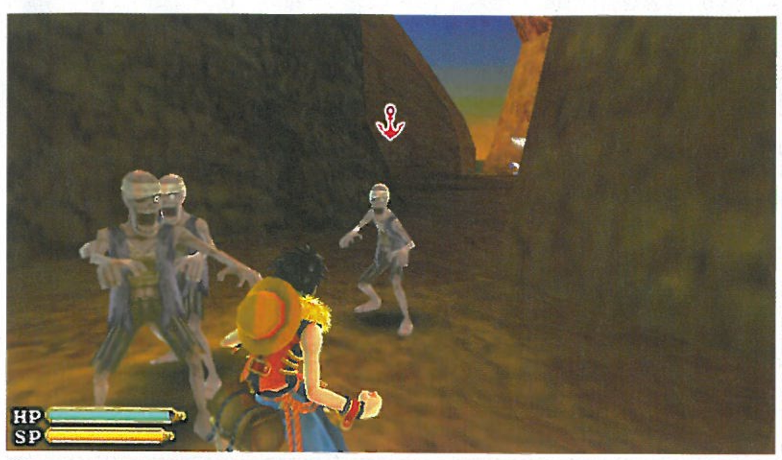
Un juego digno de la serie de animación

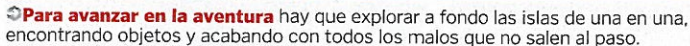
One Piece es un juego bonito, tanto como la serie de TV que nos fascina. Las animaciones son tan fluidas que realmente parece el juego de Wii, con unos escenarios absolutamente llenos de detalle. Y el efecto 3D es muy convincente.











Para avanzar en la aventura hay que explorar a fondo las islas de una en una, encontrando objetos y acabando con todos los malos que no salen al paso.



Si eres fan del anime lo vas a flipar con lo bien que están representados todos los personajes y sus poderes, clavaditos a los de la serie de televisión.

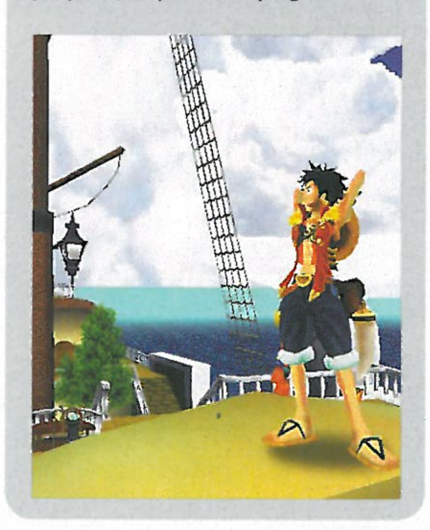


Lucha con todo el equipo

Ve cambiando de personaje entre los 9 disponibles: mejoran sus poderes con la experiencia y te vendrá muy bien en ciertas batallas.

El Thousand Sunny

Poco a poco, desbloqueamos nuevos camarotes en el barco de Luffy, en los que nuestros aliados nos darán misiones secundarias. Son entretenidas, ayudan a mejorar a los personajes y desbloquean minijuegos.



difícil encontrar ingredientes ya que no hay suficientes indicaciones.

Afortunadamente, **los combates son estupendos** y muy dinámicos. Cada héroe tiene sus poderes, enlazamos combos rápidamente y no basta con machacar botones a lo loco: si lo hacemos en un orden concreto entramos en **modo Furia** y nuestra fuerza aumenta. Y encima, con la experiencia desbloqueamos ataques especiales espectaculares.

Un modo para fans

Al margen de la campaña principal, hay dos modos extra importantes. El primero es **Supervivencia**, donde tenemos que acabar con un número altísimo de enemigos en el menor tiempo posible. Es algo simple, pero pica mucho y alarga la vida del juego. Pero, atención, el segundo es realmentre chulo: **los episodios de Marineford**, donde se rememora uno de los momentos más impactantes de la serie de anime: el rescate de Ace tras haber sido capturado por la Marina. Nos movemos por un tablero librando **combates épicos** con personajes como Cocodrilo o Barbablanca. A veces hay que ganar la pelea y otras evitar los ataques o aguantar un tiempo concreto en el combate. Vamos, que aquí prima la acción, que es lo mejor del juego. Y es que **combatir con todos nuestros héroes** de la serie nos hace olvidar que los momentos de exploración de la aventura no están tan conseguidos.

EL SISTEMA DE COMBATE ES BRILLANTE: TIENES QUE SER HÁBIL Y TÉCNICO.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Buen nivel en general, destacan por haber captado la frescura y el sentido del humor de la serie.

Diversión ★★★
Aunque el modo Historia es irregular debido a su componente de exploración, combatir es la pera.

Multijugador NO TIENE
Y es una pena, porque se echan de menos combates que podrían haber sido la mar de chulos.

Duración ★★★
Más de 10 horas de modo Historia, y más del doble con los extras. No está nada mal.

Lo mejor y lo peor

Sin duda el sistema de combate: profundo... ¡y cada personaje tiene sus ataques!

La exploración no está a la altura del resto del juego. Se hace pesada y le quita ritmo.

Nuestra opinión

Los piratas lucen tan bien como en la tele

One Piece es un juego para fans, que apreciarán la fidelidad en el argumento y en la caracterización de los personajes. Sabrán perdonar algunos fallos del desarrollo, y disfrutarán más que nadie con las magníficas peleas.

Te gustará...

Más que... Naruto Shippuden

Menos que... LEGO Harry Potter Años 5-7



Total

79



DSi Ware

Precio 500 puntos/5€ **Estreno** 29/12/2011 **Género** Plat. **Edad** +7 **Jug.** 1 **Compañía** Engine

Flipper 2 Flush the Goldfish

Descubre lo que da de sí un solo botón...





Os suena un título independiente y gratuito llamado One Button Bob? Era un juego de plataformas que no duraba más de 15 minutos y que utilizaba un solo botón, pero era divertidísimo. Flipper 2 es un One Button Bob con vitaminas.

Manejamos a un personaje que recuerda a Earthworm Jim y nos movemos por 4 mundos distintos. En cada uno, el Flipper tiene que superar obstáculos diferentes a lo largo de distintas salas utilizando un solo botón. Ese botón realiza una acción diferente cada vez: caminar, correr, pararse, saltar, disparar, golpear... En el fondo, todo se limita a pulsar el botón en el momento exacto, pero resulta divertido y adictivo. Además, la presentación es buena y el diseño de los personajes pixelados y las animaciones son bastante decentes.

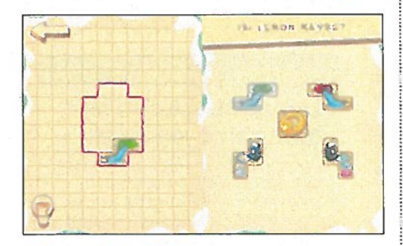
Su gran problema es que es corto. Tras completar el modo historia se desbloquean un editor de niveles y otro modo 'Random Castle', donde se generan mundos aleatorios que mezclan salas recogidas del modo historia, pero tampoco alargan la vida de Flipper 2.

Valoración
Un juego original y muy divertido, pero le hace falta más contenido o un precio más moderado.

Total 75

DSi Ware

Precio 5€ / 500 Puntos **Estreno** 12/01/2012 **Compañía** Gamelion Studios **Género** Puzle **Edad** +3 **Jug.** 1



Doodle Fit

Doodle Fit rompe con su diversión la linealidad de los últimos juegos de puzles. Básicamente es un Tangram con piezas de Tetris. Nos dan una serie de figuras y tenemos que usarlas todas para rellenar una silueta dada por el juego. Muy simple, pero termina enganchando.

Total 75

DSi Ware

Precio 2€ / 200 puntos **Estreno** 19/01/2012 **Compañía** CIRCLE Ent. **Género** Acción **Edad** +7 **Jug.** 1



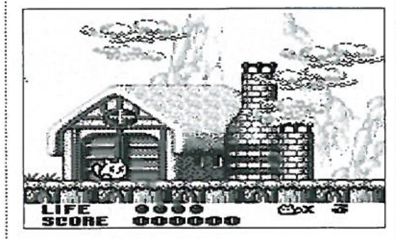
Come On! Heroes

Un shooter en scroll vertical en el que tenemos que evitar que las oleadas de soldados destruyan la muralla de nuestro castillo. Todo controlado con el lápiz táctil. Un juego sencillo y entretenido, pero barato, muy en la línea de las apps que se han puesto tan de moda.

Total 65

Consola Virtual

Precio 3€ **Estreno** 05/01/2012 **Compañía** SUNSOFT **Género** Plataformas **Edad** +3 **Jug.** 1



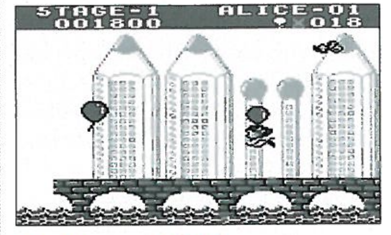
Trip World

Es un plataformas correcto y entretenido, pero no te da el ritmo ni el nivel de dificultad que ofrecían otros juegos de la vieja portátil de Nintendo. Eso sí, mentiríamos si dijéramos que no tiene unos gráficos estupendos. El trabajo de los fondos y el arte de los escenarios es fantástico.



Consola Virtual

Precio 3€ **Estreno** 26/01/2012 **Compañía** Nintendo **Género** Aventura **Edad** +3 **Jug.** 1

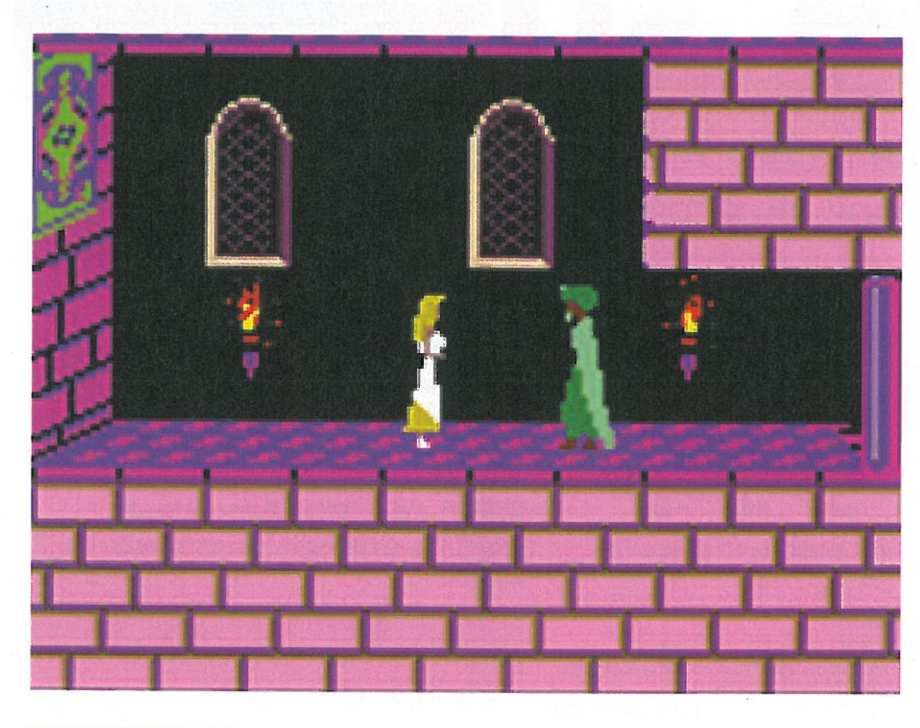


Balloon Kid

Igual que en Balloon Fight de NES, volamos con la ayuda de un par de globos y tenemos que esquivar enemigos. Ya está. Es repetitivo y no te anima a quedarte jugando mucho rato. Pero si en su momento lo disfrutaste y tienes buen recuerdo, tal vez la nostalgia lo mejore...





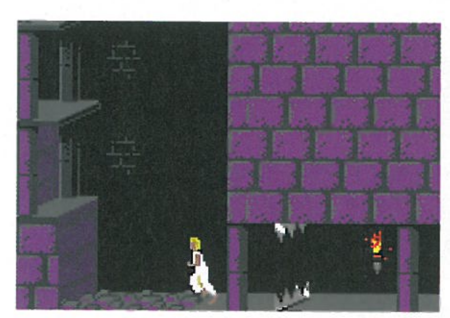


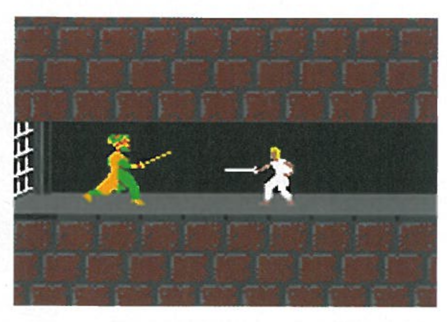
Consola Virtual

Precio 5€ Estreno 19/01/2012 Género Aventura, Acción Jug. 1 Compañía Ubisoft Edad +7

Prince of Persia

Una reverencia ante un mito plataformero.





Este Prince of Persia es una adaptación para Game Boy Color del juego original de 1989 para Apple II. Conserva casi intactos los gráficos de este primer juego de la saga y es todo un reto para el jugador de hoy, acostumbrado a otros ritmos y a otros controles: los botones A y B sirven para saltar y para dar un paso con cuidado, respectivamente. La cruceta es la que lleva el movimiento, pero el hecho de que haya un botón para 'dar un pasito' ya nos dice mucho de la precisión que nos exige el juego. En el combate, A para golpear con la espada y B para bloquear.

La diferencia de ritmo es obvia y el juego se siente mucho más lento que cualquier plataformas actual. Es curioso, porque esto no tiene mucho que ver con su edad. De hecho, es bastante posterior a otros juegos del género con más ritmo como Super Mario Bros.(1985), pero lo que propone es totalmente diferente y por eso, tal vez, ha envejecido un poco peor. Esos cuatro años de diferencia sí se notan en los gráficos y en las animaciones del protagonista, para las que se utilizaron técnicas de motion capture.

Valoración

Su capacidad para mantenerte enganchado y repetir niveles sigue viva; siempre merecerá ser recordado.

Total 85

Nuestra Selección

eShop 3DS

6 € • Nintendo • Puzle • +3 años • 1 jugador • Castellano

Pullblox



Tuvo que llegar Pullblox para darle el empujón definitivo a la tienda virtual de 3DS. Este juego de puzles es de lo mejorcito de la eShop y también de los mejores títulos de 3DS.

Total 87

Wii Ware

800 puntos • Aksys Acción • +3 años 1 jugador • Inglés

Bit.Trip Runner



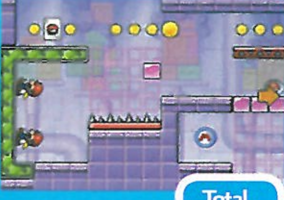
En WiiWare todavía quedan juegos que hay que probar. Runner es posiblemente el mejor título de la saga Bit.Trip y uno de los mejores arcades para Wii.

Total 95

DSi Ware

800 puntos • Nintendo Puzle • +3 años 1 jugador • Castellano

Mario vs. Donkey Kong



Cuando una franquicia de formato físico da el salto al descargable, es una buena noticia. Pero que lo haga con tanta calidad y contenido, es aun mejor.

Total 85

Consola Virtual

4 € • Nintendo Puzle • +3 años 1 jugador • Inglés

Tetris



Hay miles de versiones del Tetris, pero ninguna significó tanto como la de Game Boy. Enganchó a una generación entera y hasta a los padres y a los abuelos de esa generación.

Total 90

3D Classics

6 € • Nintendo Plataformas • +3 años 1 jugador • Inglés

Kirby's Adventure



Un gran juego de plataformas que vas a disfrutar sí o sí. Al fin y al cabo es el juego responsable del héroe que la bola rosa es hoy día. Así que no te defraudará.

Total 80

Selección 3DS

El megaéxito del mes es un juego de lucha, Tekken, pero el catálogo de 3DS crece en todos los géneros.

3 APUESTAS VELOCES

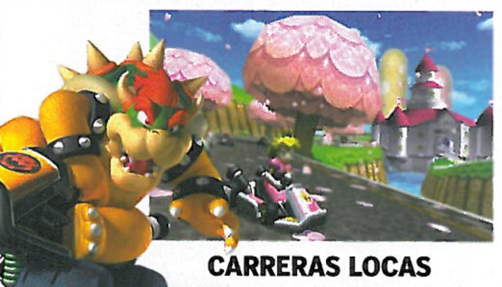


F1 2011



COMPETICIÓN REAL
Es el simulador más puro de 3DS, una muy buena recreación del pasado campeonato del mundo.

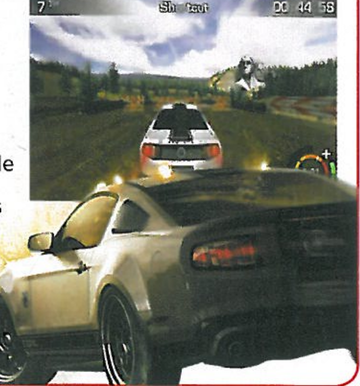
Mario Kart 7



CARRERAS LOCAS
Todo lo contrario: control arcade, items locos y muchííiiisima diversión. ¡Y un online de fábula!

NFS The Run

CARRERA GLOBAL
Una buena mezcla: deportivos reales, velocidad y control arcade y la policía pisándote los talones. ¡Qué fuerte!



Plataformas

Rayman 3D



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Versión 3D del fantástico Rayman 2 de N64, un plataformas brillante que, sin embargo, resulta muy poco novedoso.
Puntuación **77**

Sonic Generations



SEGA · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sonic vuelve con la jugabilidad 2D más clásica y niveles de plataformas divertidísimos y muy, muy veloces.
Puntuación **90**

Super Mario 3D Land



Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El mejor plataformas de 3DS por su control, lo variado de sus situaciones, y porque aprovecha el 3D como ninguno.
Puntuación **95**

Deportivos

FIFA 12



EA Sports · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Completísimo en todos los aspectos y con un fútbol indoor que traerá a muchos fans. Y no os perdáis el modo carrera.
Puntuación **88**

F1 2011



Codemasters · 45,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
El pasado mundial de F1 recreado con realismo y calidad. Es un juego difícil. pero completísimo y con online.
Puntuación **83**

Mario Kart 7



Nintendo · 45,90 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El mejor juego de carreras del mundo vuelve con kart configurables, ala-deltas... y el modo online más completo.
Puntuación **96**

Mario & Sonic JJOO London 2012 N



SEGA · 45,95 € · +3 años · 1-4Jugadores
Una colección de más de 50 minijuegos deportivos. Fácil y divertido, destaca en las partidas para cuatro en red local.
Puntuación **84**

Need for Speed The Run



EA · 45,95€ · +12 años · 1-8 Jugadores (2-4 online)
Cruza Estados Unidos en la carrera ilegal más arcade y veloz. 40 coches reales y modo historia con retos muy variados.
Puntuación **85**

PES 2012 3D



Konami · 39,95 € · +3 años · 1-2 Jug. (2 online)
La jugabilidad de siempre, con la UEFA Champions League, la liga Máster y Cristiano Ronaldo en la carátula.
Ya disponible

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

WWE All Stars



THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores
40 de los más grandes wrestlers de todos los tiempos (incluyendo los actuales) en un completísimo juego de lucha.
Puntuación **86**

Acción

Ace Combat



Namco Bandai · 39,95 € · +12 años · 1 jugador
Pilota 20 cazas reales en emocionantes combates arcade, y supera retos de altos vuelos. No tiene multijugador.
Puntuación **80**

Dead or Alive Dimensions



Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación **89**

Explosión de Puñetazos



Deep Silver · 39,99 € · +12 años · 1-4 Jug.
Ben 10, las Supernenas, Dexter... los héroes de Cartoon Network se enfrentan en peleas espectaculares y divertidas.
Puntuación **81**

Resident Evil The Mercenaries 3D



Capcom · 45,95 € · +18 años · 1-2 J. (2 Online)
Los principales personajes de la saga acaban con riadas de zombis en este brutal juego de acción. A dobles es la pera.
Puntuación **83**

StarFox 64 3D



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Remake del clásico de N64 que ofrece la mejor acción galáctica, gráficos de lujo y un multijugador de aúpa.
Puntuación **91**

Super Pokémon Rumble



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Selecciona un muñeco Pokémon y machacha botones para derrotar a otros muñecos... y usarlos tú después.
Puntuación **77**

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Tekken 3D Prime Edition N



Namco Bandai · 45,95 € · +16 · 1-2 J. (2 online)
45 luchadores de la saga se retan en combates 1 Vs. 1 emocionantes, accesibles y profundos. Buen modo online.
Puntuación **90**

N Nueva entrada · P Precio económico

TOP 10

Aquí están nuestros favoritos del mes. En 3DS Mario le quita el puesto a Mario. Y atención al segundo puesto en la lista de Wii.

DUELO DE ANIME

SÍ, EL MANGA más famoso es Dragon Ball, pero en los últimos años dos series de aventuras le han pisados los talones. Son Naruto y One Piece, las dos cuentan con juegos en 3D, y ha llegado la hora de compararlos para qué sepas cuál preferimos aquí.

One Piece VS Naruto



▲ 9 personajes con sus poderes.
▼ Explorar no es muy divertido.
▲ ¡Gráficos como la serie!



▼ Sólo manejamos a Naruto.
▲ Molan las partes de saltos.
▼ Aspecto 2D sólo cumplidor.

Aventura

Cave Story 3D



NIS América · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Recorre esta laberíntica caberna saltando, disparando y disfrutando de una aventuraza profunda y difícil.
Puntuación **89**

LEGO Harry Potter Años 5-7



Warner · 40,95€ · +7 años · 1 Jugador
El final de la saga Potter en una buena mezcla de acción, saltos, puzles y humor... aunque no tiene modo multijugador.
Puntuación **84**

One Piece Unlimited Cruise SP (N)



Namco Bandai · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador
Vive un capítulo del anime con esta aventura de acción. Maneja a nueve héroes de la serie en alucinantes peleas.
Puntuación **79**

Resident Evil Revelations



Capcom · 45,95€ · +16 años · 1-2 Jug. (2 online)
Intenso, variado, aterrador... El último Resident Evil es una aventura imprescinbible. Y con un gran extra multijugador.
Puntuación **92**

Tales of the Abyss



Namco Bandai · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador
Juego de rol con una buena historia, preciosos gráficos y un excelentes combates en tiempo real... pero llega en inglés.
Puntuación **82**

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación **96**

Varios

Crush 3D



SEGA · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador
Un original juego de puzles en el que pasamos los escenarios de 2D a 3D en busca de la salida. Un reto adictivo y difícil.
Puntuación **79**

Nintendogs + Cats



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación **90**

Pilotwings Resort



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador
Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.
Puntuación **85**

Tetris



Hudson · 29,95 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El puzle de siempre vuelve con nuevos modos que aprovechan las 3D y la realidad aumentada. El multijugador, brutal.
Puntuación **81**

LOS MEJORES DE 3DS

1 Mario Kart 7 — Sube
2 RE Revelations — Sube
3 Super Mario 3D Land — Baja
4 Super Street Fighter IV 3D Edition — Sube
5 Tekken 3D Prime Edition — Novedad
6 Dead or Alive Dimensions — Igual
7 Zelda Ocarina of Time — Baja
8 Tales of The Abyss — Baja
9 Ridge Racer 3D — Baja
10 Sonic Generations — Baja

LOS MEJORES DE Wii

1 Zelda Skyward Sword — Igual
2 The Last Story — Novedad
3 Donkey Kong Country Returns — Igual
4 Xenoblade — Baja
5 Kirby´s Adventure Wii — Igual
6 Super Mario Galaxy 2 — Baja
7 Monster Hunter Tri — Baja
8 Skylanders — Novedad
9 Call of Duty MW 3 — Baja
10 Muramasa Demond Blade — Baja

LOS MEJORES DE DS

1 El Profesor Layton y la Llamada del Espectro — Sube
2 Kirby Mass Attack — Sube
3 Inazuma Eleven — Baja
4 Solatorobo — Sube
5 Aliens Infestation — Baja
6 Okamiden — Baja
7 Zelda Spirit Tracks — Baja
8 Pokémon Ed. Blanca y Negra — Sube
9 Super Scribblenauts — Sube
10 Dragon Quest VI — Baja

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección Wii

Uno de los grandes juegos del año (y de la historia de la consola) llega este mes. The Last Story, un nuevo clásico.





3 APUESTAS MULTIJUGADOR

Skylanders



DOS MUÑECOS
Colócalos en el Portal, y podrás disfrutar a dobles de la aventura que está arrasando.

Disney Universe



MOVIDA DISNEY
Si reúnes a tres amigos, te lo pasarás de maravilla disfrazado de héroe de Disney.

Kirby's Adventure



4 SALTAN JUNTOS
Un Kirby de desarrollo y estética clásicos... pero que multiplica por cuatro la diversión en el multijugador.

Plataformas



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby´s Adventure Wii
Nintendo · 50,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Kirby vuelve a absorber los poderes de sus enemigos en un plataformas clásico, divertido y para 4 jugadores.
Puntuación 84



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos



Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario & Sonic JJOO London 2012
SEGA · 54,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Mario, Sonic y todos sus amigos se enfrenta en 21 disciplinas olímpicas, eventos fantasía y nuevo modo party.
Puntuación 89

Acción



Call of Duty MW 3
Activision · 69,95 € · +18 años · 1 jugador (10 online)
La experiencia defintiva de guerra moderna se disfruta igualmente con mando clásico o mando de Wii. Gran online.
Puntuación 93



Conduit 2
SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88

Aventura + RPG



The Last Story N
Mistwalker · 49,95 € · +16 años · 1 J. (1-6 online)
El rol da un paso adelente con un juego de historia original y adulta y geniales combates en tiempo real. Imprescindible.
Puntuación 95



LEGO Harry Potter Años 5-7
Warner · 50,95 € · +7 años · 1-2 jugadores
Vive los últimos años de Harry en Hogwarts... con mucho humor, un desarrollo variadísimo y jugando con un amigo.
Puntuación 83



Monster Hunter Tri
Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Skylanders Spyro's Adventure
Activision · 70,95 € (+ 3 muñecos) · +7 años · 1-2 j.
Coloca un muñeco Skylander sobre el Portal (periférico incluido) y jugarás con él en esta aventura de acción y rol.
Puntuación 84



Xenoblade Chronicles
Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90



Zelda Skyward Sword
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más largo, dificí y bonito. Y cuenta el origen de la saga. Una de las mejores aventuras de todos los tiempos.
Puntuación 99



Zelda Twilight Princess P
Nintendo · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más alucinante, con los mejores gráficos, la mejor historia ¡y funciones únicas para el mando! Y nuevo precio.
Puntuación 97

Varios



Boom Street
Square Enix · 39,95 € · +3 años · 1-4 jug. (4 online)
Juego de tablero tipo Monopoly con héroes de Dragon Quest y el Universo Mario, con toque de estrategia financiera.
Puntuación 81



Just Dance 3
Ubisoft · 44,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
Vuelve el rompepistas y rompelistas con 40 nuevas canciones y un multijugador más desafiante que nunca.
Ya disponible

Selección DS

Échale un vistazo a esta lista con los imprecinsibles de la mítica portátil. Si te falta alguno... ¿a qué esperas?



3 APUESTAS CON UNIFORME

Modern Warfare 3





GUERRA MODERNA
El armamento de última generación y el valor de los soldados, en el juego de guerra más famoso.

Capitán América



SUPERSOLDADO
Marca la diferencia en la II Guerra Mundial metiéndote en el pellejo del legendario vengador.

Aliens Infestation



¡MARINES ESPACIALES!
Toda una estación espacial llena de Aliens de todos los tamaños. En la academia no te prepararon para esto...

Plataformas

Kirby Mass Attack



Nintendo / Hal · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El plataformás más original de DS: maneja a la vez a 10 pequeños Kirby con un control táctil espectacular.
Puntuación **90**

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Deportivos

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing P



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Aliens Infestation



SEGA · 30,95 € · +16 años · 1 Jugador
La ambientación de Alien se mezcla con un desarrollo tipo Metroid que mezcla accion, exploración... y calidad.
Puntuación **81**

Batman el Intrépido Batman P



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty MW3 Defiance



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 Jug. (6 online)
La IIIª Guerra Mundial ha comenzado, y tú juegas 14 niveles en el bando americano y británico. Online para 6 jugadores.
Ya disponible

Capitán América



SEGA · 39,95 € · +12 años · 1 jugadores
El Centinela de la Libertad usa su escudo en una apañada mezcla de acción y saltos. Lástima que sea cortito.
Puntuación **75**

Aventura + RPG

Dragon Quest IX



Square Enix · 39,95€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)
El mejor juego de rol clásico de DS: bonito, profundo, divertido, gracioso, emotivo... ¡y con un multijugador histórico!
Puntuación **96**

Dragon Quest Monsters Joker 2



Square Enix · 49,95 € · +7 años · 1-8 J. (2 online)
Recorre un mundo de fantasía reclutando monstruos y librando con ellos combates por turnos.
Puntuación **85**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Solatorobo



Namco Bandai · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
Un juego de rol de preciosa estética manga, originales combates en tiempo real y minijuegos multijugador.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

El Profesor Layton y la Llamada del Espectro



Level 5 · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Layton se enfrenta a su caso más misterioso, con puzles tan entretenidos como siempre, pero sin novedades reseñables.
Puntuación **90**

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

N Nueva entrada · P Precio económico

Los 10 más r

Link, Ganondorf, la princesa Zelda... En esta saga hemos co cultura del videojuego. Pero... ¿y el resto? ¿Quiénes se llevar ¿Quiénes pasaron sin pena ni gloria? Con ustedes, algu

El Tren Diabólico

Primera aparición: Spirit Tracks, DS

En su última aventura en DS, Link ya no era un campesino o un aprendiz de caballero, el muy espabilado quería ser... ¡maquinista! La historia nos trasladó a un Hyrule en plena era del ferrocarril, en la que acabamos enfrentándonos a uno de los jefes más raros desde la mismísima Majora's Mask. Este **tren con muy mala leche**, que lanzaba hasta rayos láser, puso a prueba nuestra habilidad con el puntero.

Error

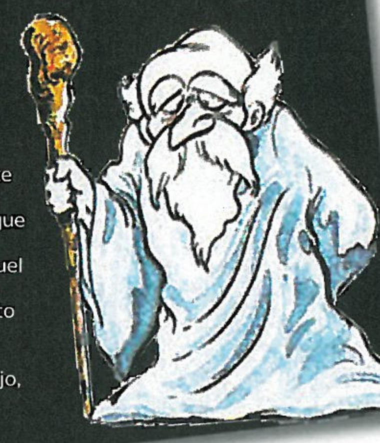
Primera aparición: Zelda II The Adventure of Link, NES

Pasan las aventuras y este símbolo no vuelve a asomarse por Hyrule. Para muchos, una metáfora de lo que fue el propio juego, **Error era conocedor de la localización de un importante túnel**. Sin embargo, su mítica presentación 'I am Error', así como el nombre de su "hermano gemelo", Bagu (que viene a significar "bug"), siguen despertando teorías sobre si, realmente, se trató de un error de programación. ¡A ver si no le volvemos a ver!



The Old Man

Primera aparición: The Legend of Zelda, NES



Caminas, luchas, buscas... ¡y siempre te esperan en alguna parte! Hay extraños seres en el universo mágico de Zelda que se las arreglan para, no se sabe cómo, estar en cualquier sitio. Entre ellos, aquel que nos obsequió con nuestra primera espada, hace ya más de 25 añitos. Junto a sus llamaradas, este anciano **solía darnos importantes pistas**, objetos de inmenso valor o algunas rupias, pero ojo, también se le pillaba en días malos...

Linebeck

Primera aparición: Phantom Hourglass DS



Hay compañeros que hacen honor a aquello de 'más vale sólo que mal acompañado'. Seguro que Link lo pensó así tras aterrizar en la playa de DS... y no tardar en toparse con Linebeck. Este **cobarde buscador de tesoros** nos dio muchos quebraderos de cabeza con sus engaños... hasta acabar demostrando que era una pieza clave para el feliz desenlace de la aventura. Ah, y su nieto también tuvo su momento en Spirit Tracks.

Midna

Primera aparición: Twilight Princess, Wii

También es habitual que un personaje nos acompañe durante toda la aventura. El hada es todo un icono, pero hemos tenido un elenco interesante de compis. El debut de la saga en Wii (y despedida en GameCube) nos trajo las transformación en lobo... y conocer entonces a **Midna, una pequeña y extraña hechicera** que se movía a sus anchas por el tenebroso mundo crepuscular en que se había convertido Hyrule... y hasta aquí podemos leer.



68 **Que vivan los novios**
Por San Valentín, recorremos las 10 parejas más bonicas de la historia de Nintendo.



70 **10 juegos con perros**
Sí, sí, perros, mascotas, canes... juegos que, sin pegar ladridos, han mordido al público.



aros de Zelda

o a una serie de personajes que ya son auténticos iconos de la . 'Oscar' al mejor secundario en más de 25 años de aventuras? le los personajes más pintorescos de la saga más mítica.

Ucayaya y Ucanene

Primera aparición: Twilight Princess, Wii

La bolsa de Link cada día se parece más al traje de Batman: es capaz de esconder todo tipo de cachivaches. El joven aventurero acaba las historias cargado de boomerangs, arco, espada, escudo, ganchos... pero es que, en ocasiones, esos objetos están incluso vivos. En Twilight Princess conocimos a un **par de aves con rostro humano** que nos fueron realmente prácticas para explorar las mazmorras. Y es que, ¿a quién no le viene bien poder teletransportarse cuando quiere?

Pelícaro

Primera aparición: Skyward Sword, Wii

Por supuesto, Epona es el medio de transporte más mítico de la saga. También hemos usado barcos y trenes, y nos hemos teletransportado en muchas ocasiones; todo para acabar descubriendo que, en el inicio de todo... ¡Link viajaba en pelícaro! Este **extraño pajarraco rojo** nos llevó a contemplar el bellísimo universo Zelda desde un punto de vista único: las alturas. Esperemos que nuestra querida yegua no se moleste...

El Cartero

Primera aparición: The Minish Cap, GBA

También hay amigos que aparecen sólo en momentos puntuales. De hecho, a veces se quedan tan atrás en el camino, que nuestra relación tiene que sobrevivir a base de cartas. ¡Menos mal que está el cartero! A veces alegre, otras cansado, este señor es capaz de llegar hasta los más remotos **confines de Hyrule para entregarnos la correspondencia**. Si no nos encuentra, al menos deja la carta en un buzón muy animado.

El feliz vendedor de máscaras

Primera aparición: Ocarina of Time, N64

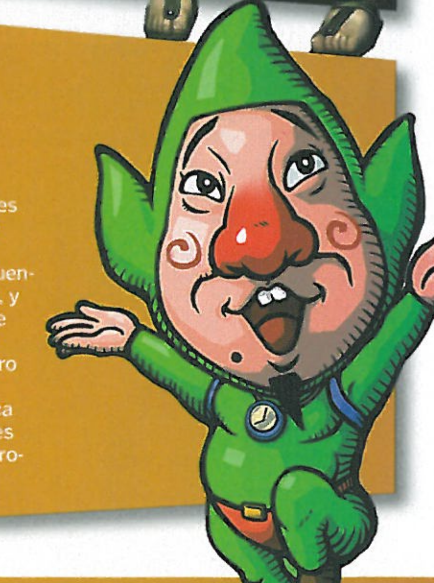


Realmente nos hemos topado con muchos personajes que daban repelús. Entrar en una atracción de feria, o hasta en determinadas tiendas, a veces implica conocer a los tipejos más extraños. Bajo la promesa de **ofrecer la 'auténtica felicidad'**, este sonriente empresario ha abierto franquicias ya en tres aventuras, y nos ha mostrado máscaras hasta del mismísimo Mario. Aunque, por muy feliz que parece, cuidado con enfadarle...

Tingle

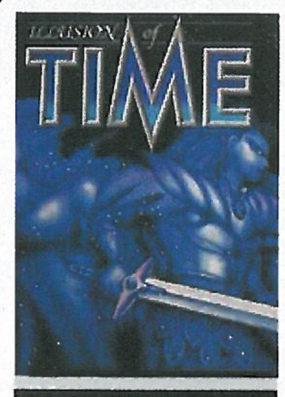
Primera aparición: Majora's Mask, N64

Si hay un personaje con detractores dentro la serie, ése es Tingle. Este extraño señor **vive obsesionado con... ¡convertirse en hada!** Su atuendo verde va más allá de lo ridículo, y no sale de casa sin su cuaderno de mapas, algo que nos ha venido de perlas en más de una ocasión. Claro que, tiene que estar el señor con ganas de ayudarnos, por que nunca se sabe de qué lado se pondrá. Y es que, desde que uno consigue su propio juego se vuelve de engreído...



RETRO REVIEW

Ahora el Rol arrasa en Wii, pero este fue el juego que comenzó a poner el género de moda... pues llegó en castellano.



- Rol
- Enix
- SNES
- 1995
- 11.990 pesetas
- 1 Jugador
- No disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Un juego imprescindible para roleros... y para aquellos que no hayan probado el género".
NOTA: 95



En la piel de Will vivimos un viaje fantástico por lugares míticos de diversas culturas, como las pirámides o las ruinas incas.

No eran los mejores gráficos de SNES, pero Illusion of Time desplegaba momentos de gran hermosura y detalle.






Illusion of Time

Y por fin en España vivimos la 'ilusión' de un gran juego de rol.



A mediados de los 90, Nintendo quiso que los jugadores europeos descubriesen el maravilloso mundo de los RPG. Con precedentes como **Secret of Mana** (SNES) o **Mystic Quest** (GB), ambos de Square Soft, Nintendo decidió traer varios juegos de este género traducidos en perfecto castellano, una manera ideal además de seguir insuflando vida al increíble catálogo de SNES, que por aquel entonces disputaba una igualada guerra en Europa con Megadrive de SEGA. **Illusion of Time** fue la primera joya de esta tanda de juegos que pudimos disfrutar en el idioma de Cervantes, y por lo tanto supuso la introducción al género de miles de jugadores que ya no lo abandonarían.

Una ilusión fantástica

Para acercar el género a los jugones se optó por un Action RPG desarrollado por Quintet y distribuido por una de las compañías punteras en el género en Japón, Enix, responsables de la serie **Dragon Quest**. El guión corrió a cargo de la novelista Mariko Ohara, los deliciosos diseños fueron realizados por Moto Hagio y la fenomenal banda sonora fue compuesta por Yasuhiro Kawasaki. El resultado final fue una fantástica aventura con un reparto coral de personajes carismáticos que respiraban y vivían en la pantalla de nuestra televisión. **Illusion of Time** es un viaje iniciático para el propio jugador, que pasa de niño a héroe, basado en un avance lineal por mazmorras y pueblos. El juego se disfruta como un libro de aventuras, y ese fue uno de sus grandes aciertos junto a los escenarios, basados en localizaciones como las ruinas incas, las pirámides, las líneas de Nazca, el continente Mu o la Muralla China; lugares que encerraban un mis-





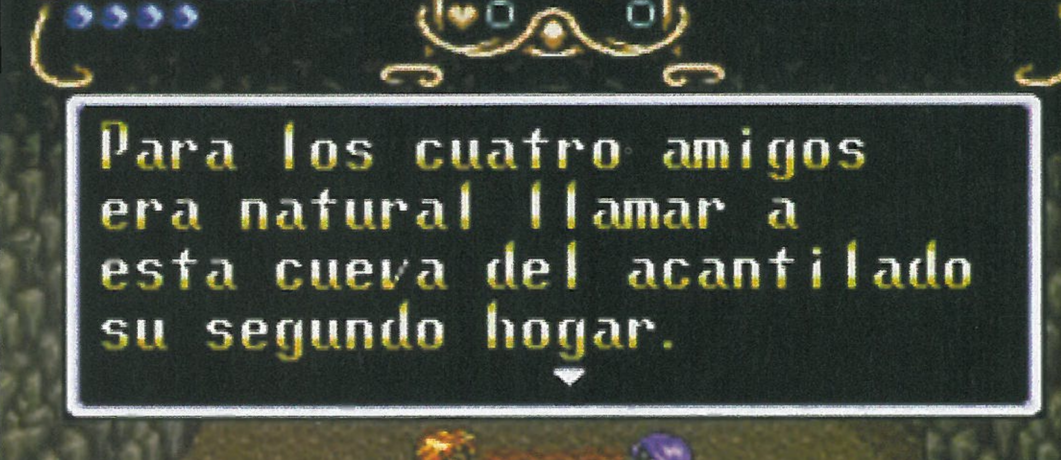

El prota, Will, tenía poderes psíquicos, que se completaban con sus dos cuerpos alternativos: Shadow y Freedan, con sus propias habilidades.



Los niveles están repletos de enemigos. Al acabar con ellos subía tu nivel de vida, resistencia y fuerza... ¡pura experiencia rolera!

Reparto fantástico

El juego se desarrolla como una novela de aventuras, repleto de diálogos entre los personajes o secciones narradas, donde se expone lo que están viviendo los protagonistas. Junto a Will, Kara, el cerdito Hamlet, los amigos de South Cape o el malvado Chacal ,el jugador desentraña un misterio fantástico.



EMOCIONANTE, MUY BIEN HECHA Y PARA TODOS LOS PÚBLICOS.

terio que llevaba a los jugadoras hasta la mística Torre de Babel. Las muchas habilidades del prota (que podía convertirse en Freedan o Shadow) añadían variedad e interés al desarrollo.

Recuerdo de una época

Illusion of Time no goza de la reputación de otros RPG de SNES como **Chrono Trigger**, pero cuenta con la simpatía de una generación que descubrió el rol con esta aventura emocionante, muy bien realizada y apta para todos los públicos.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Muchos jugadores descubrieron el género del Action RPG gracias a esta aventura de 16 bits.

Es verdad que palidece en comparación con otros pesos pesados de su misma época...

Nuestra opinión

El primero, y de los mejores

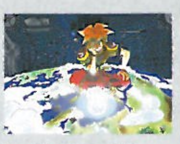
Tras Illusion of Time llegaron otros, pero este fue punta de lanza de juegos de rol en castellano. Y sigue siendo un juego divertido a día de hoy. ¡A nosotros nos encanta!



5 Datos



El título en EEUU fue Illusion of Gaia. Por cuestión de derechos se cambió para su edición europea por el que conocemos.



Es el segundo juego de la trilogía Heaven & Earth. El primer título es Soul Blazer y el tercero el popular Terranigma. Todos ellos comparten elementos comunes.



Salvo la Torre de Babel y el continente de Mu, el resto del juego se desarrolla en escenarios reales. ¡Todo un lujo inusual en los juegos de rol!



La edición española venía en una caja más grande de lo habitual, e incluía un mapa y un libro de pistas que, hoy día, es un incunable cotizadísimo.



El juego llegó completamente traducido al castellano, algo totalmente novedoso en la época. Fue el primer gran RPG que llegaba en nuestra lengua.

¡Que vivan los novios!

Kid Icarus, nuestro Cupido particular, ha provocado más de un flechazo entre los héroes nintenderos. En honor a San Valentín, repasamos las historias de amor más románticas que han surgido en nuestras consolas.

ANJU Y KAFEI
ZELDA MAJORA'S MASK
(N64, 2000)
Días antes de su boda con la posadera Anju, Kafei se escondía en la lavandería cuando Skull Kid lo transformaba en niño. Link tuvo que hacer de celestina para reunirlos.



PEACH Y MARIO
SUPER MARIO BROS.
(NES, 1985)
Por mucho que Bowser haya intentado separarles, Mario y Peach ya han celebrado sus bodas de plata, y a este paso van a por el oro... Sin duda, ningún hombre ha luchado tanto por su princesa.

BOND Y SIMONOVA
GOLDENEYE 007
(N64, 1997)
Por la vida del agente secreto más famoso del cine han pasado muchas mujeres, pero la única que pasó por N64 fue la rusa Natalya Simonova, con quien compartió las misiones más intensas en Severnaya.



SONIC Y AMY
SONIC ADVENTURE 2
(GameCube, 2002)
Amy se autoproclama su novia, pero él prefiere mantener su imagen de erizo duro y no ir tan rápido (quién lo diría). ¿Miedo al compromiso?

DIDDY Y DIXIE
DK COUNTRY 2
(SNES, 1995)
Parecen hermanos, pero Dixie es la novia oficial de Diddy, y la primera "chica Kong" que protagonizó su propio juego, **DK Country 3**, junto a su primo Kiddy.





DAISY Y LUIGI
NES OPEN TOURNAMENT
(NES, 1991)

Son los más discretos, pero guiños como esta estatua de **Mario Kart Wii** delatan que están hechos el uno para el otro.

LINK Y ZELDA
THE LEGEND OF ZELDA
(NES, 1986)

Aunque siempre han reprimido sus emociones, en **Skyward Sword** por fin hemos visto a una Zelda cercana y prendada del tímido Link, a quien nunca le han faltado pretendientas como Saria, Ruto, Midna o Ilia, la única a la que parece haber correspondido.

TRAVIS Y SYLVIA
NO MORE HEROES
(Wii, 2008)

Pese a estar casada, Sylvia no deja de ligar con Travis, aunque el rollo que se traen tiene más de atracción física que de relación seria.

ZAEL Y CALISTA
THE LAST STORY
(Wii, 2012)

Una aristócrata que quiere ser aventurera, un mercenario que sueña con ser noble y un romance que está por encima de cualquier imperio.

FOX Y KRYSTAL
STARFOX ADVENTURES
(GameCube, 2002)

Según los finales de **Starfox Assault**, ella abandona a Fox para irse con Panther... o se casan y tienen un hijo llamado Marcus McCloud.

LAYTON Y CLAIRE
EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO
(DS, 2010)

Detrás de todo caballero hay una gran mujer, y en el caso de Layton, esa no es otra que Claire, su novia de juventud que le marcó de por vida.

10 juegos con perros

Puede ser tu mejor amigo o intentar hincarte el diente. Pero siempre es mono.

No sólo perros
Su parientes los zorros y los lobos también han tenido sus momentos de gloria. Los mejores ejemplos son Fox McCloud y la diosa de Okami.

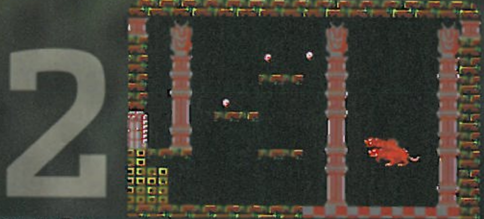
1



Duck Hunt

(NES, 1985) El perro de este juego recogía los patos a los que nosotros disparábamos con la pistola NES Zapper. Sí, era un poco despiadado...

2



Kid icarus

(NES, 1987) El mitológico Cerbero tiene tres cabezas, pero en Kid Icarus se quedó en bicéfalo jefe final lanzador de bolas de fuego.

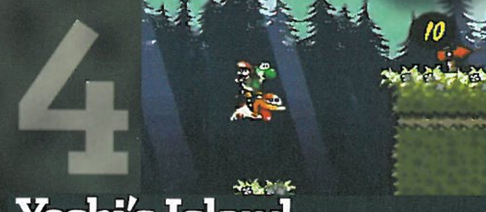
3



Megaman 3

(NES, 1990) El mejor amigo del robot también es el perro... robot. Se llama Rush, y Megaman se subía en él para superar zonas de plataformas.

4



Yoshi's Island

(SNES, 1995) Baby Mario se montaba en Yoshi, y este a su vez en Poochy, un perrito que saltaba abismos o andaba por zonas de lava.

5



Secret of Evermore

(SNES, 1995) El adolescente prota viajaba en el tiempo acompañado de su fiel can, que en cada época mutaba a una raza diferente.

6



Jet Force Gemini

(N64, 1999) Uno de los tres héroes jugables, este perro volaba y llevaba en la espalda un cañón para dar su merecido a aliens malosos.

7

Resident Evil

(GC, 2002) ¡Perros zombi! Querían comernos el cerebro y protagonizan en un pasillo una de las escenas más famosas de los juegos de terror.

8



Nintendogs

(DS, 2005) Una auténtica revolución canina: cuidábamos, adiestrábamos y jugábamos con nuestro cachorro. Vendió millones de copias.

9



Wii Fit Plus

(Wii, 2009) Este perro era... ¡nuestro perro! Le creábamos un "perro Mii" en el juego para pesarle y controlar la evolución de su "kilitos" de más.

10



Pokémon Oro y Plata

(DS, 2009) Pokémon con aspecto de perro hay varios, pero ninguno como Suicune, Entei y Raikou, los tres poderosos Legendarios.



10 Preguntas a... Brendan McLeod



El jefe de diseño de **Heroes of Ruin** no ha querido salir solo: ¡ha llamado a todo el equipo!



Perfil

Nombre Brendan McLeod.

Estudió en Florida State University.

Ocupación Jefe de Diseño de n-Space, donde empezó a trabajar en 2007; ha sido guionista, diseñador, jefe de proyecto y productor.

Ha firmado Star Wars: The Force Unleashed, Star Wars Battlefront, 007 Bloodstone y GoldenEye 007 (todos para DS).

Cómo es n-SPACE

Son un estudio todoterreno, como prueban algunos de los cerca de 40 títulos que han desarrollado: Hannah Montana (Wii, DS), Marvel Ultimate Alliance (Wii, DS), CoD Modern Warfare (DS), Toy Story 3 (DS), Goldeneye 007 (DS), CoD Black Ops (DS), Tron Evolution (DS), CoD MW3 (DS).

Han trabajado para Activision, Disney Interactive o Nintendo.

Su base está en Orlando, Florida, donde trabajan más de 60 empleados.

En noviembre de 2011, cumplieron 17 años como estudio de videojuegos. Fue fundada en 1994, pero sólo a partir de 2011 se centraron en juegos para consolas Nintendo.

Tienen casi 8.000 fans en Facebook.

1 Cuando empezasteis a desarrollar Heroes of Ruin, 3DS aun no existía...
Ha sido una de las cosas excitantes del desarrollo. Hemos tenido que aprender cómo funcionaba y cómo sacar partido a sus capacidades, sin perder de vista nuestra visión de cómo queríamos que fuera el producto.

2 Los héroes del juego son la bomba, ¿cómo los imaginasteis?
Los 4 personajes principales, y de hecho muchos de los elementos del mundo de Veil, tienen sus raíces en el mundo de la fantasía épica, pero hemos desmontado sus características más tradicionales.

3 Suena interesante. ¿Puedes ponernos un ejemplo?
Claro, fíjate, hay toneladas de juegos que ofrecen un "hombre-gato" como posible elección jugable -me viene a la mente Skyrim. Nosotros decidimos combinar su arquetipo con la idea de guerrero sagrado. Y creamos al Justiciero, una de las 4 clases primarias.

4 ¿Qué puedes decirnos de El Pistolero?, ¿también se creó así?
Surge de la idea de tener un arquero capaz de atacar en distancias largas junto a un personaje tipo "assassin", que usara efectos de estado (envenenado, paralizado...) y evasión como mecanismos. Una especie de nómada, que avanza utilizando una mezcla de habilidad y engaño, y que utiliza armas, lo que prueba la alta tecnología que se perdió en la guerra que precede a los acontecimientos del juego.

5 ¿Y los enemigos?
Por supuesto, hay enemigos que usan también armas, además de otras "piezas" de esa tecnología perdida de la que estamos hablando. Algunos de ellos son mis favoritos de todo el juego.

6 También habéis innovado a la hora de customizar a los héroes...
Debíamos dejar claro de qué sería capaz cada clase, y también sugerir a los jugadores cómo podrían llegar a ser... evitando que tuvieran que leer páginas y páginas de texto. Hay un montón de elecciones diferentes y puedes cargar un juego con los cuatro personajes de la misma clase y diferenciar a cada uno desde el primer nivel.

7 ¿Y qué control tenemos sobre esa configuración?
La estructura de habilidades en forma de ramas de árbol da diferentes opciones al desbloquear nuevos poderes, o usar habilidades pasivas, incluso en niveles tempranos. No tendremos que llevar al máximo una habilidad antes de saltar a la siguiente rama del árbol.

8 ¿Cómo afecta toda esta estructura al equipamiento?
Hay una enorme variedad de ítems en el juego, pero nos sorprendió que durante las fases de test nos encontráramos con combinaciones totalmente inéditas. Durante esa fase usamos una serie de rutinas aleatorias para equipar a cada personaje.

CADA DÍA, MIRAMOS AL JUEGO Y NOS PREGUNTAMOS CÓMO MEJORARLO, QUÉ HACER PARA DEPURARLO MÁS.

9 ¿Y qué se consigue con ello?
Que al jugar directamente en el nivel 15, tuviéramos el equipamiento apropiado. Eso significa que el juego añade por sí solo más y más partes a medida que avanzamos, lo que impide que nos aburramos de ver siempre la misma espada o armadura.

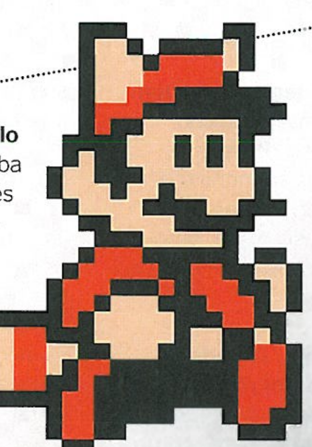
10 ¿Sabéis la expectación que ha levantado vuestro juego?
Estamos entusiasmados con este juego. Sabemos que hay un fervor real por él, y el equipo ha interiorizado ese interés para trabajar incluso más duramente en lograr una experiencia única.

El túnel del tiempo

Este mes hemos elegido la primera portada que le dimos a Mario... tras Mario Kart. Fue en el número 10, con Super Mario All Stars.



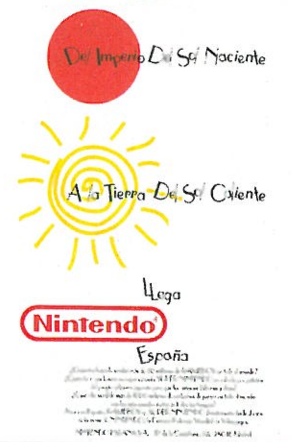
La portada



Mario pega fuerte. Con un look a lo Terminator, el bigotes nos avanzaba algunos de los juegos más potentes que protagonizaría en breve, como Super Mario All Stars, Mario is Missing y Yoshi's Safari. El primero se convertiría en un clásico, y los otros dos nos darían una visión distinta del fontanero...



La página de publicidad



Del Imperio del Sol Naciente a la Tierra del Sol caliente... Nintendo aterrizaba en España y lo anunciaba con una campaña de publicidad simpática y creativa. Como son ellos. Hasta ese momento había sido ERBE la compañía distribuidora de Game Boy y los productos de Nintendo. La Gran N comenzaba a andar en 1993 en España. Y todo iba a cambiar.

Lo que más nos gustaba. La alineación del año 1992

1

Super Scope
Con su forma de bazoka, sucedía al Zapper de NES, y fue un periférico muy popular.

2



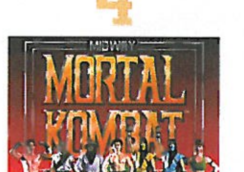
Ocean Software. Fue unas de las gigantes entre los 80 y los 90. En 1996 fue adquirida por Infogrames.

3



El CES. El show que precedió al E3. El primero se organizó en NY en 1967. El CES de 1985 vio nacer la NES.

4



Mortal Kombat. Cómo ardía España con esa polémica de las versiones con o sin sangre. Y con los ¡¡¡¡Finish him!!!!

5

Nintendo

Nintendo España. Aterriza en 1993 dispuesta a dar guerra. Era sin duda la noticia del año para nosotros.

6



Mario is Missing. Luigi va en busca de Mario, raptado por Bowser, en un interesante juego educativo para la Super.



El precio de la vida

Por 28.990 ptas te llevabas el pack Super Nintendo con Super Mario All Stars. Si te leiste el Túnel del tiempo del número anterior, no te sorprenderá. El super pack de Street Fighter salía más o menos por lo mismo. ¿Y cuánto costaba un cartucho de Game Boy? En Centro Mail (ahora GAME), Mortal Kombat por 5.390 ptas (unos 33 Euros).



Los protagonistas del mes



Mortal Kombat
En 1993, Acclaim convirtió a SNES recreativa de Midway. Hablábamos de sentir la lucha, de bestias que no temían morir...



Alien 3
En Super Nintendo, de Acclaim. Un festival de acción peliculero, con la teniente Ripley en plan que te doy con el lanzallamas.



Biometal
Matamarcianos inspirado en R-Type, diseñado por la Athena, y autora de joyas como Sword Master para NES.



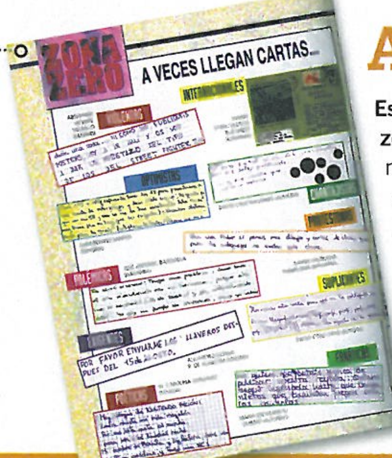
Cool World SNES
Kim Bassinger, la chica más sexy del momento, se contoneaba en dibujos animados con un juego que ¡hasta le dimos una portada!



Final Fight SNES
Un antiguo luchador de lucha callejera convertido en alcalde, juez y ejecutor de una ciudad llena de malotes.



Striker
La compañía Elite nos dio alegrías en Super Nintendo. Además de este fútbol, Joe&Mac, Might&Magic 2, Dr. Franken...



A veces llegan cartas...

Esta página nos trae muchos recuerdos. ¿Recordáis la zona zero? Una sección en la que publicábamos vuestros dibujos, manualidades, cartas... sí, a veces llegaban unas cartas que... no teníamos más remedio que publicar. Oh, vaya, cuántos recuerdos. Ahora que todo se hace por correo electrónico...



Aquellos maravillosos años



Amalio Gómez
Publisher de Axel Springer España

No soy de los que piensa que tiempos pasados siempre fueron mejores. Pero he de reconocer que aquellos años fueron apasionantes. Muy... intensos, diría yo. Y tuve la gran suerte de poder vivirlos en primera persona. El Cerebro de la Bestia aterrizaba en Europa, Nintendo se instalaba en España... y la guerra fratricida contra Sega y su Mega Drive estaba servida.

En Japon y EEUU la mítica Super Nintendo arrasaba, pero en Europa la contienda estaba más igualada. Y en nuestras fronteras ¡la batalla era encarnizada! Los CEO de Nintendo España y Sega España habían sido anteriormente socios y fundadores de la no menos mítica ERBE Software.... y los trastos volaban de un lado a otro.

Y en medio, nosotros -antes Hobby Press, ahora Axel Springer-, editando HobbyConsolas, la revista oficial de Nintendo (Nintendo Acción) y la revista oficial de Sega (TodoSega). ¿Miedo? ¿Quien dijo miedo? Nos iba la marcha.

Os ahorro los detalles. Podéis imaginarlos. Pero aquellos momentos los recuerdo como los más apasionantes de mi trayectoria como "director de revistas de videojuegos", y, sin duda, aquella competencia tan intensa -pero tan leal y aleccionadora- entre estas dos grandes compañías, fue la principal responsable de que el fenómeno de las consolas explotara en nuestro país.

El resto de la historia ya la conoceréis. Publicamos TodoSega sólo durante cuatro años más. La revolucionaria Sega Saturn no pudo aguantar las embestidas de una maquinita de Sony que se llamaba PlayStation, y sobre todo, no resistió el golpe definitivo asestado por una impresionante Nintendo 64 que venía acompañada de un Super Mario que quitaba el hipo y de un Ocarina of time con el que aun hoy hay que jugar -como dice mi cuñada-, de rodillas.

Y es, sin duda, gracias a nombres como Mario, Link, Zelda, Pikachu y tantos otros personajes míticos que forman parte de esta gran familia de Nintendo (familia a la cual, quienes hacemos esta revista, nos sentimos orgullosos de pertenecer), por lo que podemos estar celebrando ahora con vosotros este 20 Aniversario.

7



El chip Super FX en Starwing. Un paso más allá en la renderización y el manejo de polígonos. Fluidez y espectáculo.

8



Super Probotector. O también Contra III. Konami golpeaba con acción frenética y de calidad en la Super.

9



Multitap. El periférico que multiplicaba la diversión por 4. Un accesorio para multijugador, creado por Hudson Soft.

10



Jurassic Park. Se estrenaba en las consolas Nintendo tras la fiebre jurásica vivida en el cine. Firmados por Ocean.

11



El CDROM de Super Nintendo. Nunca llegó a salir, pero lo gracioso es que fue el germen de la PSX de Sony.


Habrá muchas zonas en las que explorar y encontrar todo tipo de secretos y premios.


La jugabilidad seguirá el camino que inició el primer título, con un amplio uso del stylus.

DS RPG LEVEL 5 MARZO

Inazuma Eleven 2

Tormenta de Fuego y Ventisca Eterna

La nueva generación del fútbol más espectacular se apunta un nuevo tanto.



Primer Contacto

Lo tiene todo para volver a triunfar. Además, el lanzamiento en dos versiones está muy bien pensado y es un aliciente para que cada jugador escoja la que dé más protagonismo a los personajes que más le gusten.

Ha pasado ya un tiempo desde que Inazuma Eleven empezó a hacerse un hueco en el corazón de los jugones españoles, tanto con su primer juego como con la excelente adaptación televisiva. Ahora por fin se acerca el momento que muchos estabais esperando: la llegada a nuestro país de Inazuma Eleven 2.

¿Fuego o viento?

Lo primero que llama la atención es su división en dos ediciones distintas, al más puro estilo Pokémon. La historia variará según la versión que tengáis, y por ejemplo Tormenta de Fuego se centrará en Axel y Nelly y el equipo rival será Prominence, mientras que en Ventisca Eterna tendrán más protagonismo Shawn y Silvia y os enfrentaréis al equipo Diamond. Además, cada uno tendrá un personaje exclusivo muy especial venido del futuro: en el primero, Silver Evans (bisnieto de Mark Evans), y en el segundo, Masato Blaze (bisnieto de Axel Blaze). Eso sí, en ambas ediciones el número de personajes reclutables será una pasada: ¡1500! El desarrollo seguirá las pautas marcadas por la primera parte (exploración, fichajes, partidos), aunque con muchas novedades como más supertécnicas, mayor cantidad de vídeos para narrar el argumento y todo tipo de nuevos detalles que lo convertirán en una experiencia aún más divertida y absorbente que el primer título.

Primera impresión

- **Muchos personajes y diversión.**
- **Si no te gustó el primero...**



Las supertécnicas seguirán siendo impresionantes, y habrá muchas nuevas.



Los personajes ganarán experiencia en partidos y pachangas para subir niveles y fortalecerse.



Si ya le cogiste el truquillo a los partidos en el primero, empezarás este con buen pie.

La aventura os llevará a muchos lugares sorprendentes.

Disparos así de espectaculares pondrán las cosas muy difíciles al portero rival.



Wii ➲ ACCIÓN / ROL ➲ ACTIVISION ➲ OTOÑO

Skylanders Giants

¡Nuevo juego... y nuevos Skylanders gigantes!

Primer contacto

Lo digo sin tapujos: los muñecos de los gigantes son muy bonitos y jugar con ellos mola. ¡Esto huele a éxito!

Los muñecos se agotan en las tiendas y el juego es uno de los grandes éxitos de Wii y 3DS. Si eres uno de sus muchos fans, estás de suerte. Activision ha anunciado una secuela para otoño, Skylanders Giants, que llegará con muñecos más grandes. ¡Y hemos visto el juego en acción!

Grandes y brillantes

Giants se ha presentado al mundo en la Toy Fair de Nueva York, pero nosotros fuimos uno de los pocos medios (y el único español) que lo vio una semana antes en la Feria del Juguete de Nuremberg la versión de Wii. El propio Jeff Poffenbarger, productor de la saga, jugó uno de los niveles ante nosotros, manejando... ¡un gigante! Sí, Jeff puso sobre el Portal uno de los nuevos muñecos, el gigante de la clase Vida. Armado con mando y nunchuk, Jeff dirigió al gigante por un nivel de estructura parecida a los del primer juego: islas flotantes por las que el gigante arrasaba con los enemigos usando los puños, o machacaba obstáculos con sólo pisarlos... ¡una pasada! Y ya flipamos cuando el gigante usó su colosal fuerza para mover una isla arrastrándola con una cadena, o





El juego se lanzará junto a 8 gigantes y 8 nuevos Skylanders de tamaño normal. Y podremos jugarlo también con cualquiera de los muñecos que ya tenemos.



El desarrollo será parecido al del primer juego: exploraremos los escenarios peleando con los malos y mejorando a los Skylanders. Las mejoras se guardarán en el muñeco.

PORTAL DE LUZ

Los gigantes serán el doble de grandes que un Skylander normal, y tendrán partes que se iluminarán sin pilas, sólo con la energía del Portal.



Los creadores del juego se están esforzando en que cada nuevo personaje tenga poderes originales.



LOS GIGANTES SON UNOS MUÑECOS PRECIOSOS... ¡Y EN EL JUEGO ARRASAN!

se lanzó desde lo alto para destruir la losa de piedra que ocultaba una zona secreta a la que sólo un tipo de su tamaño puede acceder...

Apoteosis Skylander

Los gigantes serán increíbles, pero lo mejor es que podremos jugar con cualquier Skylander, nuevo o de primera generación. Ah, y jugaremos a dobles... ¡incluso con dos gigantes! Menudas batallas nos esperan.

Primera impresión

- **El poder de los gigantes.**
- **Que no te guste coleccionar.**



Nuevas islas flotantes serán los escenarios del juego.



Los nuevos Skylanders se irán revelando poco a poco.



3DS ➲ AVENTURA DE ACCIÓN ➲ KONAMI ➲ 8 DE MARZO

Metal Gear Solid
Snake Eater 3D

El arma más poderosa de cualquier soldado es la lealtad.

Primer contacto

Prepárate, jugón: 3DS va a recibir una de las pocas aventuras que miran de tú a tú a un Zelda, aun siendo completamente diferente. Avisado estás.

Prepárate para disfrutar de un juego de Hideo Kojima. El segundo creador de videojuegos más famoso (después de Miyamoto) tiene casi listo el remake de una de sus mejores obras, la tercera entrega de la saga Metal Gear Solid. Quizá sepas que se desarrolla en los 60 y que el prota, Naked Snake, tendrá que destruir un lanzamisiles nuclear soviético. Ahora te contamos por qué es especial.

Técnicas de camuflaje

En esencia, Snake Eater será una aventura de acción y sigilo en 3ª persona: Snake se infiltrará en instalaciones en medio de la selva rusa, usando técnicas para acabar con los enemigos por la espalda, con armas silenciosas... o con armas de fuego, arriesgándose así a ser descubierto. Para que no nos detecten recurriremos al camuflaje: será muy importante cambiar de uniforme según el entorno en el que estemos. Esta es la esencia jugable. Y, alrededor, tenemos cientos de pequeños detalles y matices únicos. Desde la I.A. de los soldados, cuyas reacciones van a sorprenderte por su variedad, a la posibilidad de resolver cada situación de manera distinta según el arma que usemos, pasando por toques de sen-





El juego narra una historia de espionaje apasionante: Snake se enfrenta a los comunistas (como este joven Revolver Ocelot). Pero nada es lo que parece.



Las escenas de vídeo están realizadas con el motor del juego, y son dignas de la mejor peli de acción. Tendrán un peso fundamental para explicar la trama.

El juego se desarrolla en la selva: hay animales, son peligrosos y... puedes cazarlos. Quizá su carne sea lo que necesitas para sobrevivir. Otro de los elementos únicos de un desarrollo muy original.

ÚNICO EN 3DS

Usaremos la cámara de fotos para crear camuflajes, y el giroscopio para apuntar en vista subjetiva. Ah, y muy importante: será compatible con el Botón Deslizante Pro.



SIGILO O ACCIÓN: CASI SIEMPRE PUEDES ELEGIR CÓMO Y CON QUÉ ARMA SUPERAR CADA RETO

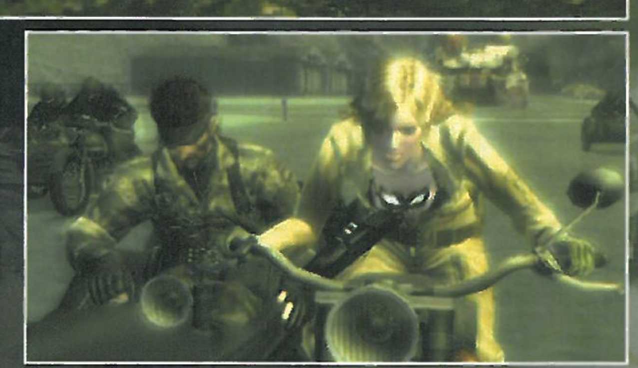
tido del humor en mitad de una historia llena de drama, centrada en temas como el honor y la amistad.

La Unidad Cobra

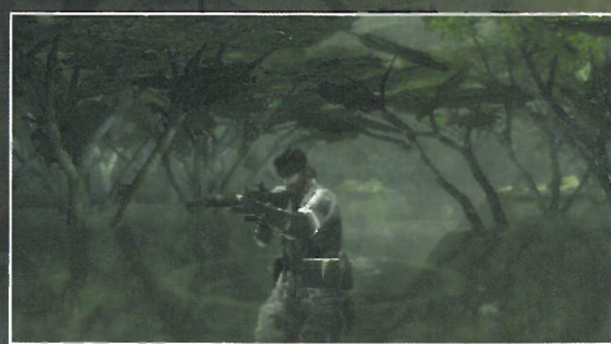
Y, entre todo, destacarán los combates con los jefes finales. Son la Unidad Cobra, tienen nombres como The Pain, The Sorrow o The End y poderes paranormales. Y cada batalla con ellos será un prodigio de imaginación que difícilmente ningún jugador olvidará.

Primera impresión

- **Emocionante como pocos.**
- **¡Cuánto ha tardado!**



Esta persecución en moto muestra la variedad del juego.



Snake igual maneja un rifle que combate cuerpo a cuerpo.

Wii ACCIÓN NINTENDO 23 DE MARZO

PokéPark 2 Un mundo de ilusiones

Pikachu se unirá a otros tres amigos en su nueva aventura para Wii.

Después de recrearse en su anterior título, 'Pika' se rodeará de los Pokémon iniciales de Teselia: Tepig, Oshawott y Snivy, para salvar a sus amigos perdidos, pero les esperarán docenas de Pokémon por el camino.

Poké-póker de ases

En el modo historia para un jugador, podremos alternar entre los cuatro Pokémon principales, pero la novedad vendrá con el multijugador, donde cada uno elegirá a su criatura dependiendo de sus habilidades. Mientras que Pikachu se encargará de activar dispositivos, Oshawott podrá moverse como pez en el agua, Tepig romperá obstáculos y Snivy aprovechará su rapidez y sus saltos.

Como os podéis imaginar, tendremos que combinarlos en las batallas contra los Pokémon salvajes (que más tarde nos ayudarán) y los jefes de las atracciones, pero también habrá tiempo para los minijuegos, tales como el pilla-pilla, el escondite, un juego de preguntas y respuestas o incluso uno de baile.

Y como ya se esperaba, el control se regirá por la sencillez, para adaptarse a Pokéfans de todas las edades.

Primera impresión

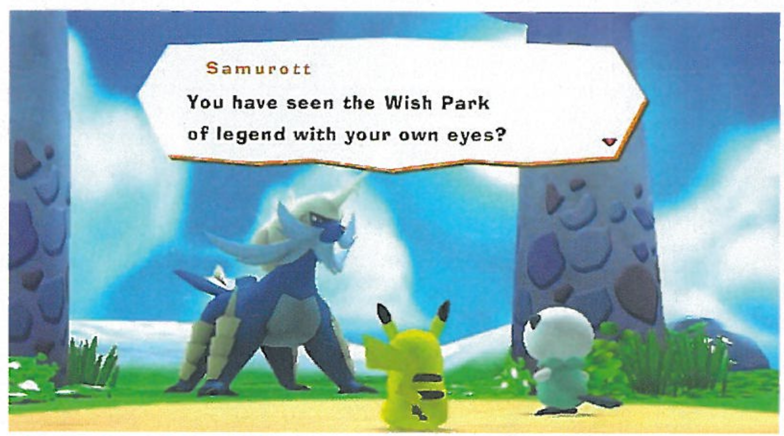
- Jugar a cuatro tendrá su punto.
- ¿Será demasiado facilito?



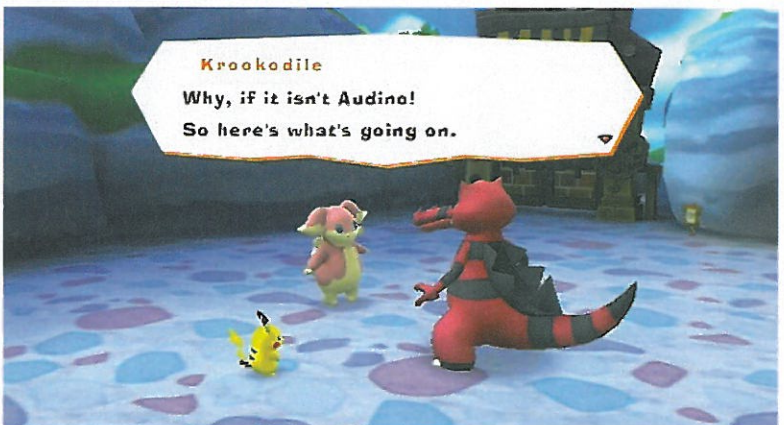


200 SON MULTITUD

Entre combates y minijuegos, habrá más de 200 Pokémon en el parque dispuestos a echarnos un cable.



Exploración, acción y minijuegos serán los tres pilares de la aventura, cuya historia se centrará en la búsqueda de los Pokémon desaparecidos en el Parque de las Ilusiones.



Los gráficos seguirán la línea del juego anterior: mucho colorido, personajes resultones y escenarios sencillitos, aunque no faltarán efectos molones en las batallas.



La acción prevalecerá sobre el rol, así que tendremos combates en tiempo real tan explosivos como este.

Wii AVENTURA RPG GANBARION 2012

Pandora's Tower

El rol llegará a lo más alto de la más alta torre...

Ganbarion, autores de One Piece, lo tienen difícil para igualar la grandeza de Xenoblade o The Last Story, pero si algo ya tienen a su favor, es el argumento más prometedor, oscuro y original: Aeron, un soldado de Atos, deberá explorar trece torres mientras su amiga Helena se va transformando en un ser monstruoso, pues su única salvación es alimentarse de los corazones de los jefes derrotados. Si se os ha quedado mal cuerpo, poneos en la piel de esta pobre moza.

Los estragos del tiempo

En esta atmósfera tan mitológica y retorcida, tendremos que luchar contra bestias infernales con toda clase de armas, como una cadena mágica con la que activar mecanismos a distancia, atar a varios enemigos o paralizarlos con sólo apuntar a la pantalla mediante un cursor, como si del látigo de Link se tratase. Sin embargo, nuestro peor enemigo será invisible y más escurridizo que ningún fantasma: el tiempo, que estará limitado en cada torre, donde además de exploración y épicos combates, también habrá puzles que pondrán a prueba nuestra inteligencia, e incluso momentos de plataformas. El misterio que nos queda por saber es si gráficamente estará a la altura de su apasionante historia.

Primera impresión

- **Genial fusión de elementos.**
- **Visualmente, parece mejorable.**

El progreso de la historia irá cambiando en función de cómo nos relacionemos con Helena, lo que influirá en el final del juego.

AMIGOS DE CORAZÓN

Todo comenzará en el festival del reino de Elysium, hasta que Elisa sufra la terrible maldición que irá desfigurando su rostro poco a poco... si su amigo Aeron no lo impide.

Próximo número

¡EL REGRESO QUE ESPERABAS!

Inazuma Eleven 2

¡Danos tu fútbol mágico!

El mes que viene, exclusiva al canto. Todo lo que tienes que saber sobre las nuevas entregas de Inazuma Eleven para tu DS. Dos nuevas ediciones con fútbol, aventura y ¡sorpresas!

¡POR FIN, LA REVIEW!

Kid Icarus Uprising



Nuestros expertos lo han jugado de arriba abajo para ofrecerte la review más detallada del juego más gordo de 3DS.

TEST Y TRUCOS

POKéPARK 2

¿Qué necesita saber Pikachu para rescatar a sus colegas y salvar el mundo de las ilusiones?

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán (Redactor Jefe)
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Bruno Louviers, Roberto J.R. Anderson, Raúl García, Luis Galán, Patricia Gamo

axel springer

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

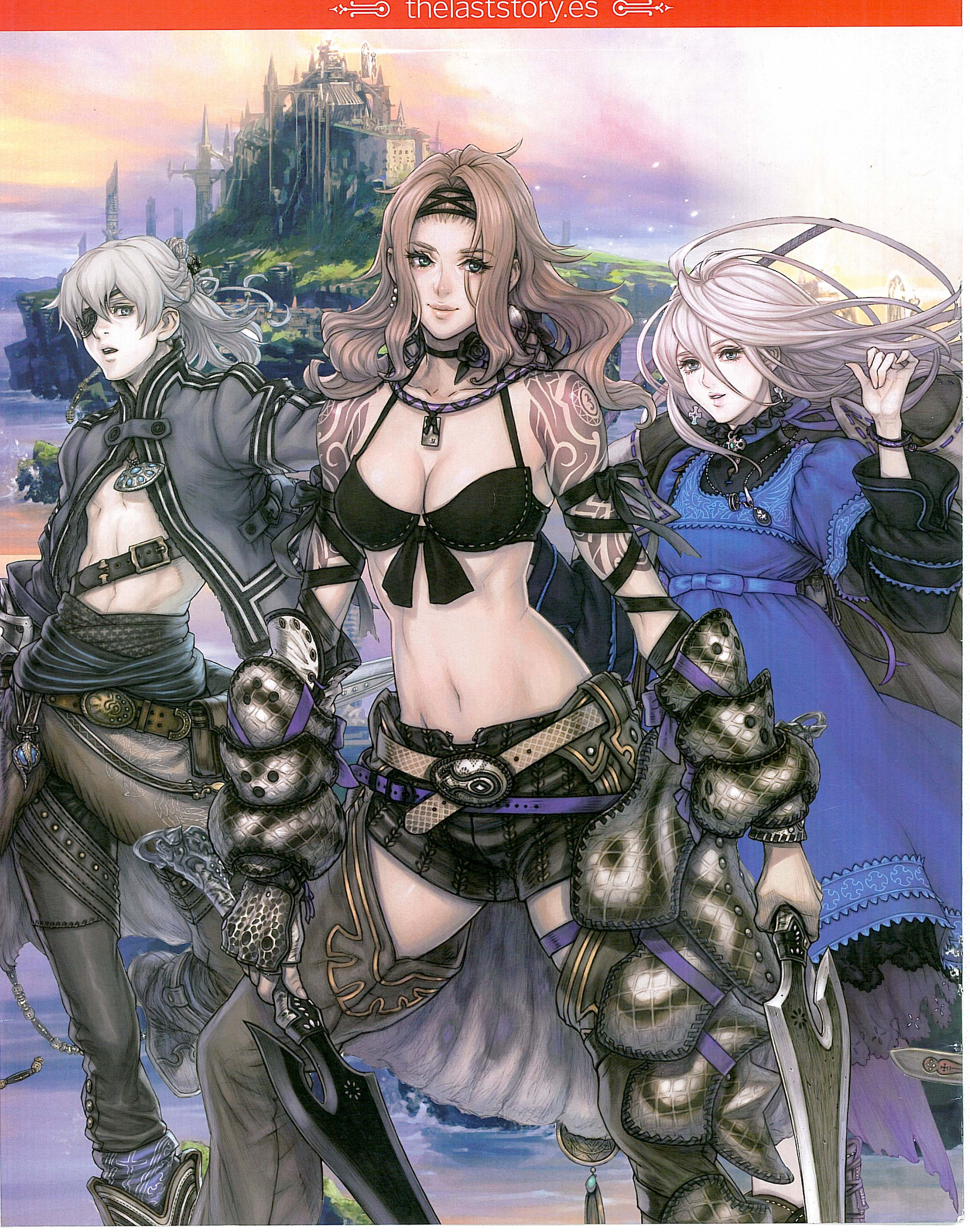




Hobby Press es una marca de Axel Springer Espa...



Queremos hacer
UNA REVISTA A TU MEDIDA
REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS
Nº 229 - DICIEMBRE 2011
POR SÓLO 3,50€
Nintendo®
EL JUEGO DEL MES
ZELDA SKYWARD SWORD
¡Primera review!
LO MÁS NUEVO
Mario 3D Land
Mario & Sonic JJOO
Profesor Layton
Rayman Origins
FIFA 12 3DS
Ayúdanos y entra en el sorteo de
3 MP-5 de BLU:sens
BLU:sens
Completa nuestra breve encuesta y ¡PARTICIPA!
Entra en: www.revistaoficialnintendo.es/encuesta


thelaststory.es